

Le magazine des consoles

Jouypac

N° 84 Mars 1999

Dreamcast N64 PlayStation Arcade

Spécial course

Mega Rally 2 (DC)

Gran Turismo 2 (PS)

Rally 2 (PS)

Zelda

Game Boy

Color

Un chef-d'oeuvre

196
pages

Final
Fantasy VIII (PS)
Le test complet !



SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP

T 4161 - 84 - 35,00 F



C'EST PAS EVIDENT D'ÉCRASER SES ENNEMIS QUAND ON CHAUSSE DU 2.



DISNEY/PIXAR A BUG'S LIFE, C'EST AUSSI UN JEU VIDÉO.



POWERLINE
08 36 68 22 02*

<http://www.playstation-europe.com/france>

L'ACTUALITÉ DE
LA PLAYSTATION 24H/24 ET
LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES
EN DIRECT (2,23 FMIN).



3615 PlayStation
Le service Météo officiel de la PlayStation.





Tendance

Metal Gear sauve l'honneur

L'import serait-il le dernier recours des joueurs en ce mois de mars 99 ? Du Final Fantasy VIII, du Gran Turismo 2 (qui s'annonce exceptionnel) et du Sega Rally 2 suffisent à nous faire dire que la PlayStation n'a pas fini de faire parler d'elle et que la Dreamcast est enfin bien partie. Enfin, car avant Sega Rally 2, aucun titre ne nous avait autant donné de sensations. Ce soft prouve ostensiblement, s'il en était besoin pour les sceptiques, que la Dreamcast dépasse technologiquement parlant ses concurrentes. PlayStation comme Nintendo 64, ce qui ne semblait pas trop difficile pour cette dernière. Heureusement, Solid Snake et Konami sauvent l'honneur et créent la seule actualité officielle valable du mois. Cela dit, avait-on besoin de plus ?

T.S.R.

Musique pour PlayStation réalisées par

APHRODITE

ASHLEY BEEDLE PRESENTS THE
USCHI CLASSEN BAND

DANMASS

ED RUSH & NICO

EZ ROLLERS

FATBOY SLIM

FREESTYLES

HOAX

LES ROSBIFS

PASCAL

PRESSURE RISE

RATMAN

ROLLAGE





rage

"Sans conteste, l'une des simulations de course les plus généreuses et innovantes sur Playstation."

Joypad

8/10

"Plus rapide que Wipeout et plus explosif que Destruction Derby !"

PlayStation Magazine

8/10

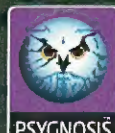
"Ultra speed et révolutionnaire par son concept, des sensations jusqu'alors inconnues dans un jeu de course.

Playpower

17/20

Prise en main immédiate :

le plaisir d'une ivresse instantanée !"



Sommaire

La folie automobile

Ce mois-ci est à placer sous le signe de la simulation automobile ! Entre le sublime Sega Rally 2 sur Dreamcast et les futures pointures à quatre roues made in PlayStation, l'avenir vidéo-ludique à court terme sera marqué par la vitesse. Rassurons tout de suite les allergiques, Metal Gear Solid est arrivé, enfin ! Avec lui, le sublime Zelda sur GB Color et l'incontournable Final Fantasy VIII, pour lequel nous n'avons pas hésité à reculer nos dates de bouclage afin de vous offrir le test en exclusivité. Régalez-vous !



EVÉNEMENT

L'événement du mois est un secret. Non ! Non je ne vous dirai pas que le sujet est consacré au très précieux Gran Turismo 2 et à Driver... Oups !

8



REPORTAGE

Plutôt m'enfoncer des échardes sous les ongles que de vous révéler le contenu de nos superbes reportages ! Non, vous ne saurez pas qu'on y parle de Monaco GP 2 et de Syphon Filter entre autres... Gulp !

16



NEWS JAPON

Nan ! Même si vous torturez mon hamster Raggot, vous ne connaîtrez pas le contenu des News Japon. En l'occurrence Um Jammer Lammy, Last Blade, Marvel Vs Capcom Dreamcast... Re-oups !

38



NEWS EUROPE

Ha ! Ha ! Votre sérum de vérité ne marche pas sur moi ! Hoooo maître vous retrouverez des « teasers » d'enfer sur Prince Naseem, Gex contre Dr Rez sur Play, NFS4 ainsi que la série des jeux de baston de Capcom... Heu... !

58



NET PAD

Je préfère me mordre la langue... Aïe ! Que ze fous lâcher le morceau zur zette nouvelle rubrique consacrée aux rumeurs et aux zinfos répanzues zur le Net concernant les zeux viséo... Oupz !

8

Psygnosis, c'est fini ?

La nouvelle (rumeur ?) est tombée tel un couperet : Psygnosis Angleterre vient de licencier tout son personnel, soit 72 personnes ! Chez Psygnosis France, c'est l'expectative. Tout le monde se pose des questions, mais personne ne sait rien. Officiellement. Alors, peut-on réellement parler de fin inéluctable de l'un des éditeurs les plus en vue du jeu vidéo mondial ? Le suspens reste entier...

Joypad est édité par la société HACHETTE-DISNEY-PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526. Siège social : 124, rue Danton TSA 51004 92538 Levallois Perret Cedex tel : 01 41 34 87 75 fax : 01 41 34 87 99 tel abonnements : 01 55 63 41 14. Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent. Directeur délégué adjoint : Pascal Traîneau. Associés : HACHETTE FLUPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA). Directeur de la publication : Fabrice Plaquevent.

LA REDACTION. Directeur de la rédaction : Olivier Scamps / oscamps@club-internet.fr. Rédacteur en chef : Jean-François Morisse / morisse@club-internet.fr. Rédacteur en chef adjoint : Nouridine Niri / trazom@club-internet.fr. Correspondant permanent au Japon et conseiller auprès de la rédaction : François Hermelin.

Secrétaire de rédaction : Cécile Lando.

Correctrice : Viviane Fitas.

Secrétaire : Laurence Geuffroy.

Ont participé à ce numéro : Christophe Delpierre (Chris), Olivier Fallaix (Oliv), Serge Fevrier, Grégoire Hellot (Greg), Jean Antoni (Willow), Gregory Szilfagiser (Rahen), Kendy Ty (Kendy), François Tarrain (Elwood).

Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr.

Numéro Promévente : 01 41 34 95 87.

LA MAQUETTE

1 er rédacteur graphique : Christophe Gournin.

Maquette : Catherine Branchut, Sonia Caron, Hervé Drouadène, Joseba Uruela.

Correcteur photos : Stéphane Lederq Illustrateur : Pi XX.

LA PUBLICITE

Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25).

Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93).

Assistante : Cécile-Marie Rey (01 41 34 87 28).

SERVICE PROMOTION

Directrice de promotion : Emmanuelle Delachaux.

Assistante de promotion : Hélène Chemin.

Abonnements Joypad BP2, 59718 Lille Cedex 9.

Tarifs 1 an (lit) France : 299 F, étranger bateau : 399 F.

Tarif avion sur demande au 01 44 69 41 14.

LE MINTEL

Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive.

Animateur : El Fredo Assistant : Julo.

Photogravure : Champa, Compo Imprim.

Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, et la Galilote Prenant.

Distribution presse : Transports Presse.

Illustration de la couverture Gran Turismo 2 : Sony C.E.J.

Depôt légal à parution.

Tous droits de reproduction réservés.

JOYPAD

JOYPAD 84 MARS 1999

Tests et Zooms



ZOOM

Quoi ? Vous ne voulez pas savoir ce que nous réserve le marché japonais ? Non, ne me baillonnez pas ! Mmmhrrll...

95



TEST

Je m'en fiche, vous pouvez détruire ma collection de Pin's ! Bon, ce mois-ci, nous consacrons pas moins de 10 pages à Metal Gear Solid et parlons aussi de sports. Eh oui, FIFA 99 N64... Maintenant allez vous-en !

129



ARCADE

Et top ! Je suis le sujet de la rubrique arcade, mon titre commence par Fatal et se termine par Fury... Oups ! Vous avez gagné une encyclopédie Larousse.

172



ASTUCES

Plus de blagues pourries mais des farces encore plus débiles au programme. Ça ne s'arrange décidément pas...

178



Hot ! Hot ! Hot ! Hot !

Le retour d'un chef-d'oeuvre

Gran Turismo 2 dévoile enfin ses premières images. Presqu'un an, jour pour jour, après la première mouture, Sony lâche les chevaux, pour le plus grand bonheur des fans. Savourez et... patientez ! (page 8).

PlayStation

1001 pattes, A Bug's Life (Test)	140
Absolute Football (Test)	162
Bloody Roar 2 (Zoom)	114
Circadia (Zoom)	128
Civilization 2 (Test)	164
Deep Freeze (Zoom)	122
Final Fantasy VIII (Zoom)	106
GranStream Saga (Test)	160
Invasion (Test)	166
KKND 2 (Test)	166
Metal Gear Solid (Test)	130
Monkey Hero (Test)	167
NHL Face Off 99 (Test)	167
Perfect Assassin (Test)	168
Populous (Test)	158
Rally Cross 2 (Test)	154
Running Wild (Test)	168
X Games Pro Boarders (Test)	150

N64

FIFA 99 (Test)	144
Mario Party (Test)	156
MicroMachines (Test)	152
Smash Brothers (Zoom)	126

Neo Geo

Last Blade 2 (Zoom)	124
---------------------	-----

Dreamcast

Evolution (Zoom)	118
Sega Rally 2 (Zoom)	96
Sengoku Turb (Zoom)	128
Tetris 4D (Zoom)	128

Game Boy Color

Cool Hand (Test)	166
Montezuma (Test)	167
V-Rally Color (Test)	168
Zelda DX (Test)	148

Événement

GRAN TURISMO 2

ÉDITEUR : SONY C.E.J.

MACHINE : PLAYSTATION

DISPO. EUROPE : DERNIER TRIMESTRE 99

PLUS D'UN AN APRÈS SA

SORTIE DANS L'HEXAGONE,

GRAN TURISMO NE CESSE

D'ENTHOUSIASMER LES FONDUS DE

BELLES MÉCANIQUES. APRÈS ÊTRE

PARVENU À ÉCOULER PLUS DE

6 MILLIONS D'UNITÉS À TRAVERS

LE MONDE, SONY VIENT ENFIN

DE LEVER LE VOILE SUR LA SUITE DE

SA SIMULATION AUTOMOBILE

ULTIME. PLUS QU'UNE SIMPLE

RÉACTUALISATION, UN NOUVEAU

STANDARD EST EN TRAIN DE NAÎTRE.

Gran Turismo 2

Le retour de la simulation auto du siècle

Parvenir à surpasser Gran Turismo, toujours considéré à l'heure actuelle comme LA simulation automobile sur console, n'est pas une tâche aisée. Jusqu'à présent, malgré les nombreuses tentatives de la concurrence, il faut se rendre à l'évidence : aucun titre ne parvient à égaler la performance du chef-d'œuvre de Sony. Pourtant, en n'utilisant « que » 75 % de la puissance de la PlayStation, GT premier du nom ne poussait pas la console dans ses ultimes retranchements. L'objectif de sa suite a le mérite d'être clair : combler toutes les lacunes du précédent volet, optimiser à 100 % le hardware de la machine et surtout réussir à allier quantité et qualité ! Renforcée par l'arrivée d'une trentaine de nouveaux designers, l'équipe d'origine s'affaire depuis quelques mois déjà derrière des claviers d'ordinateurs, un pad à la main ou bien dans l'habitacle d'une des 400 voitures présentes (!) pour cette suite aux allures de perfection ludique.



L'attention portée au réalisme des décors est une des principales améliorations. Mais pas de panique, les bolides restent toujours aussi impressionnants.



Le modèle physique de la Mini Austin, ainsi que celui des 400 autres véhicules de GT2, bénéficient d'un rendu hallucinant.

DE LA PUISSANCE SOUS LE CAPOT

Afin de se démarquer du premier GT, l'équipe de développement de cette suite a souhaité intégrer un plus large panel de sélection des véhicules. Outre l'aspect quantitatif proprement impressionnant, la variété sera de mise puisqu'on retrouvera de nombreuses voitures de marques japonaises, américaines mais aussi européennes dont certaines en provenance directe de France ! Qui sait, certains auront peut-être la chance de conduire virtuellement leur propre auto. Cependant, les deux principales évolutions que vous rencontrerez se rapportent à l'esthétique des circuits ainsi qu'à une amélioration sensible de l'Intelligence Artificielle de vos concurrents. Après avoir doublé le nombre de circuits accessibles (ce qui nous fait désormais une quarantaine de tracés tout de même), après avoir varié les destinations (une course à Tahiti, une autre au cœur de Seattle, une à travers les rues de Rome, une encore empruntant les routes de la Côte d'Azur...), les développeurs ont jugé bon de revoir à la hausse la qualité graphique de ces environnements. Si pour GT, la surpri-



Dans les secteurs de rallye, il sera indispensable de maîtriser la technique du dérapage à la perfection.

UN SOUVENIR DE FRANCE

■ Il n'y a pas à dire, Sony France est l'une des plus généreuses filiales du géant nippon. Yamauchi s'est vu remettre le casque Pour preuve, après avoir offert une Porsche, d'Olivier Panis, pilote de l'écurie Prost Grand une Viper et une Harley-Davidson dans le Prix sponsorisée par Sony, bien évidemment. Amateur des routes sinueuses du Sud de la France dès qu'il en la possibilité, M. Yamauchi l'équipe à l'origine de la série (eh oui, c'est ne manque pas de brandir ce casque. Un parti pour durer) des Gran Turismo. Ainsi, à cadeau qui semble avoir fait un heureux, l'occasion de la dernière course des 24 c'est beau la générosité. ■

se provenait du réalisme de la modélisation des véhicules, désormais le cadre même des courses deviendra aussi un régal pour les yeux. D'accord ce n'est pas encore du Sega Rally 2, mais comparé à tout ce qui se fait sur PlayStation, le résultat est exceptionnel. Hmm... en parlant de Sega Rally, sachez qu'en plus des traditionnels circuits, GT2 comprendra des courses à étapes typiques des rallyes. Et là, ça va « check pointer » à mort, c'est moi qui vous le dis.

TOUJOURS PLUS DE SENSATIONS

En ce qui concerne l'I.A., attendez-vous à un remaniement en profondeur. Désormais vos concurrents adopteront des styles de conduite « humains »... Ne comprenez pas par là « conduite pépère », mais plutôt qu'ils ne seront jamais à l'abri d'un dérapage incontrôlé, d'une fausse manoeuvre, etc. Dans le même temps, les courses gagneront en intensité puisque les groupes de poursuivants resteront généralement assez compacts, toujours à la limite, afin de tenter les dépassements les plus périlleux. Un gage de ralentis d'anthologie, mais aussi de belles frayeurs durant la course. Il va falloir se battre, défendre ses positions mètre après mètre ! Toutefois, j'en entends qui piaffent d'impatience. Plus que quelques lignes et toujours pas la moindre info concernant les réglages techniques, les bidouillages de moteurs en tout genre. Bon, eh bien, sur ce chapitre sachez, qu'une fois de plus, tout a été revu à la hausse. Toujours plus de paramètres à régler, une complète réactualisation des données télémétriques des bolides. En un mot, ce qui fait la quintessence de la simulation a bénéficié d'un soin tout particulier. Bref, si vous ajoutez à cela une amélioration du rendu sonore, l'utilisation de la Pocket Station qui devrait sortir dans le courant de l'été en France permettant de « kiffer » et roder votre bolide de rêve, la compatibilité JogCon (la nouvelle manette à pseudo retour de force de Namco) et des milliers de surprises encore non dévoilées, il y a fort à parier que Gran Turismo 2 va encore ruiner pas mal de nos nuits... Mais qui oserait s'en plaindre ? Des noms, je veux des noms !



Finis les circuits parfois un peu ternes ! GT2 vous entraînera vers les plus beaux parcours du globe, à commencer par ceux de notre bonne vieille Côte d'Azur !



LA PLAYSTATION SE DONNE A FOND

■ Réaliser une simulation automobile atteignant un tel réalisme requiert une puissance de calcul impressionnante. Gran Turismo 2 pousse la PlayStation dans ses derniers retranchements. Ainsi la gestion des modèles physiques représente 50 % de la puissance de calcul, le reste du jeu comprenant les graphismes dans leur globalité (affichage de textures, applications des effets de lumière en temps réel, etc.) ne pouvant se servir que de la moitié restante ! Ainsi on comprend mieux la complexité de la tâche des programmeurs qui doivent se battre avec la console, afin d'en tirer la quintessence. Mais quel résultat et quelle récompense ! ■

Événement

D R I V E R

ÉDITEUR : GT INTERACTIVE
MACHINE : PLAYSTATION
DISPO. EUROPE : MAI 1999

Driver

Highway to Hell

CHAUFFARDS DU DIMANCHE, FOUS

DU VOLANT, FANS DE COURSES-

POURSUITES, PSYCHOPATHES DE

L'ASPHALTE, PROSTERNEZ-VOUS :

DRIVER, LA PLUS DÉJANTÉE DES

SIMULATIONS DE CAISSES POINTE LE

BOUT DE SON NEZ SUR

PLAYSTATION. ASTIQUEZ LES V8,

ATTACHEZ VOS CEINTURES ET

PRÉPAREZ-VOUS À FAIRE PARLER LA

POUDRE. ROCK 'N ROLL !

Driver, en anglais, ça veut dire conducteur. Un titre simple, efficace et qui résume parfaitement le concept du jeu : prendre le volant d'un bolide tout droit sorti des années 70 et conduire comme un fou furieux à travers les rues encombrées de quatre villes ricaines fidèlement reproduites. Basique ? Pas si sûr. En fait, Driver propose, d'un côté, un pilotage super-minimaliste, avec une prise en main quasi immédiate et, de l'autre, un système de missions complexes, dignes d'un scénario de polar. En tant que flic infiltré dans les bas-fonds de la corruption, vous devrez remplir de nombreux « contrats » pour le compte des mafias locales. Au nombre de 44, ces derniers sont scénarisés à outrance et ont pour but de vous immerger totalement dans l'univers seventies du jeu.



PHOTO PLAYSTATION



PHOTO PLAYSTATION



PHOTO PLAYSTATION

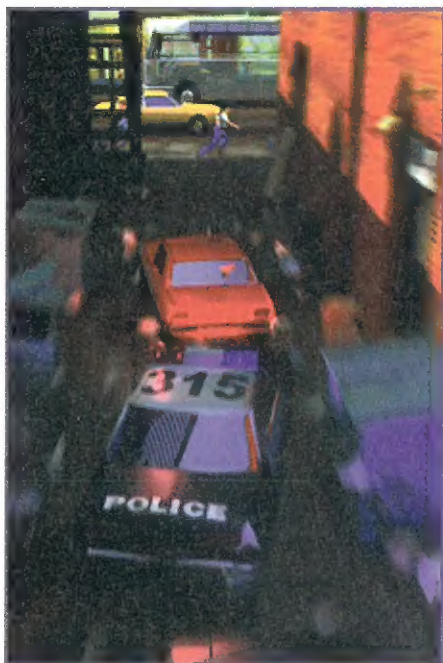




PHOTO PLAYSTATION

Certaines missions se déroulent la nuit. Ses escapades nocturnes permettent d'admirer les effets de lumière.

MUSCLE CARS EN PAGAILLE

■ Dans *Driver*, vous pourrez piloter 14 caisses différentes. Le point commun entre tous ces véhicules est leur appartenance à l'époque faste des années 70 : gros V8 blindés de chevaux rugissants, suspensions « chamalows » et consommation pantagruélique ! Seulement voilà, les développeurs de Reflections n'ont pas eu le droit de réutiliser les noms exacts de vrais modèles. Peu importe, ils ne se sont pas privés pour en reproduire le design des carrosseries. Au programme, vous prendrez donc le volant de véhicules



ressemblant à une Buick Skylark, une Pontiac Firebird, une Ford Trans Am, une Cadillac Eldorado, une Dodge Charger, une Ford Torino (comme celle de Starsky & Hutch, mais sans la bande blanche « Nike-like »), une Ford Mustang... ■

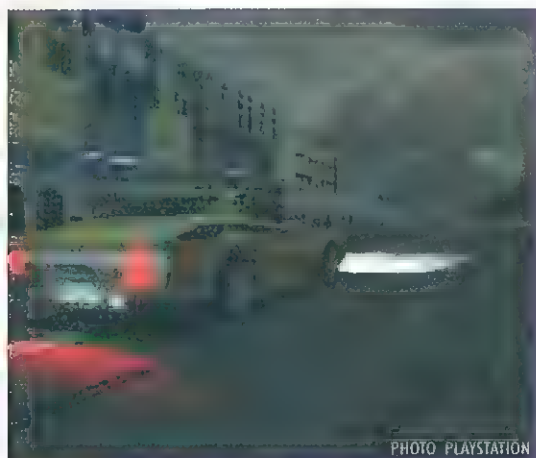


PHOTO PLAYSTATION

NATURAL BORN DRIVER

A l'heure actuelle, les missions n'ont pas encore toutes été conçues par les développeurs de Reflections, mais celles que nous connaissons laissent d'ores et déjà planer un sentiment de richesse et de variété bienvenues. Ainsi, vos pérégrinations urbaines vous amèneront à vivre des situations dignes d'un véritable film. Dans la peau d'un chauffeur de taxi, vous prendrez en charge un truand bien connu des services de police. Il faudra le faire parler en conduisant comme un dément. Lorsqu'il aura suffisamment eu la frousse à cause de votre conduite suicidaire, il crachera le morceau ! Beaucoup plus louable sera cette mission durant laquelle vous conduirez une femme enceinte – et sur le point d'accoucher, cela va de soi – à l'hôpital (sans la tuer, SVP). Bien plus calme celle où vous prendrez en filature le chef d'un gang de motards. Diablement défoulante également celle où vous devrez exploser la vitrine d'un restaurant dans lequel déjeune un parrain de la mafia. Hautement grisante, celle où vous avez rendez-vous avec des braqueurs qui viennent de piller une banque et qui veulent prendre la poudre d'escampette fissa... Chacune de ces missions donnera lieu à des courses-poursuites dantesques, qui vous opposeront aux bienveillantes – et non moins hargneuses – forces de l'ordre, toujours prompts à vous repérer et à

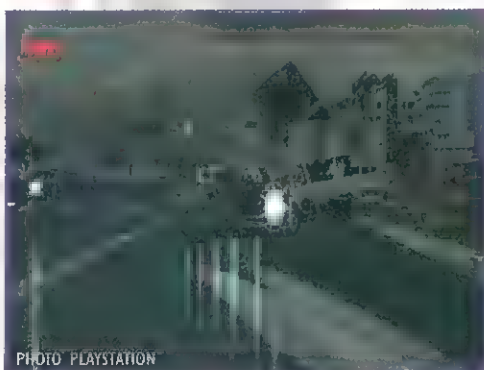


PHOTO PLAYSTATION



PHOTO PC



PHOTO PC

Dans les parkings souterrains, vous pourrez vous cacher, pour éviter les flics.



Admirez la qualité des textures posées sur les immeubles. Un tel résultat est le fruit de nombreux repérages aux States.



PHOTO PC

Événement

D R I V E R

DÉFORMATIONS À GOGO

■ Au cours des apocalyptiques carambolages que vous ne manquerez pas de provoquer, votre véhicule subira de nombreuses déformations de carrosserie et ce, en 12 points différents. Ce souci du détail est le bienvenu, d'autant plus qu'avec l'expérience acquise sur les 2 opus de Destruction Derby, cet exercice de style semble parfaitement maîtrisé par les équipes de développement de Reflections ! ■



DRIVER VS GTA

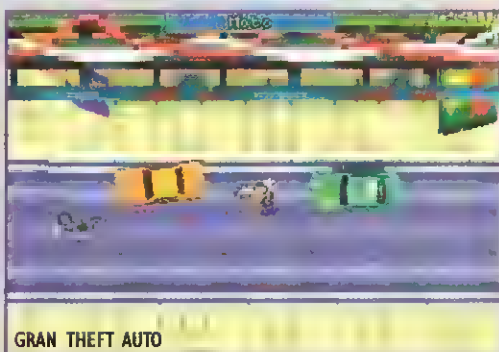


■ De prime abord, lorsqu'on tente de rapprocher Driver d'un autre jeu existant, on pense immédiatement à GTA qui avait, à l'époque, (re)déclenché la coutumière et stupide polémique sur la violence dans les jeux vidéo. Les deux titres peuvent certes sembler assez similaires, mais lorsqu'on y regarde de plus près, ils s'avèrent en fait radicalement différents, comme nous le démontre Martin Edmondson : « Après avoir joué à Driver, on se rend compte que cette comparaison n'a pas lieu d'être. Le style graphique de GTA est proche du cartoon et l'action se déroule en vue aérienne. En plus, dans Driver, on ne doit pas écraser les piétons ou voler des voitures ! Driver est une pure simulation de courses-

vous prendre en chasse ! Dès que vous commettrez la moindre entrave au code de la route, le moindre carambolage ou le plus petit excès de vitesse, toutes les patrouilles de police se liguieront contre vous et n'auront de cesse de vous stopper... mort ou vif ! A vous de faire preuve d'une infaillible dextérité au volant, de slalomer dans le dense trafic et d'emprunter les ruelles sordides les plus étroites, pour semer les sirènes hurlantes qui vous colleront au train ! Et si vous sortez victorieux d'au moins 26 de ces dangereuses missions, vous pourrez enfin savourer une des 3 séquences de fin du jeu.

REPLAY, MON BEAU REPLAY

La volonté avouée des développeurs est de reproduire le plus fidèlement possible l'ambiance et la montée d'adrénaline distillées par les célèbres scènes de courses-poursuites chères aux séries et films des années 70. Pour se faire, l'option replay a été particulièrement soignée. Dès que vous avez fini une mission, la console enregistre votre prestation et vous offre la possibilité de jouer les directeurs artistiques. Vous pouvez positionner les angles de caméra où bon vous semble tout au long du parcours, éditer des vues personnalisées (genre scotchées au pare-chocs d'une voiture de filic qui vous poursuit) et utiliser quelques effets spéciaux, comme les ralentis. Lorsque vous serez satisfait de votre mise en scène, vous pourrez alors admirer votre replay « rien qu'à vous » et même l'enregistrer sur Memory Card pour le montrer à un pote ou à une école de police ! Un gadget bien classe qui devrait offrir à Driver un petit plus non négligeable.



GRAN THEFT AUTO

poursuites ! En fait, cette comparaison est très frustrante pour nous, car le développement de Driver a commencé bien avant celui de GTA. » Vous voilà prévenu : ne vous attendez pas à découvrir un GTA en 3D : Driver verse dans le « politiquement correct »... Enfin presque ! ■



PHOTO PC



PHOTO PC



PHOTO PLAYSTATION

Lorsque vous empruntez d'étroites contre-allées, il ne faudra pas hésiter à exploser tous les objets qui jonchent le passage.



PHOTO PLAYSTATION

Admirez la qualité de modélisation des caisses. Souci du détail : vous pouvez perdre vos enjoliveurs lors de virages trop serrés !



PHOTO PLAYSTATION

Même si le plan de la ville n'est pas très précis, il vous permettra de vous diriger sans trop de problèmes.

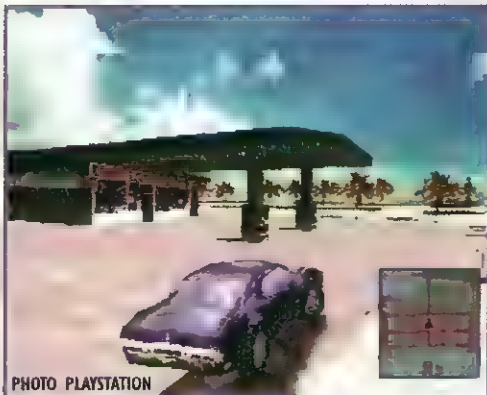
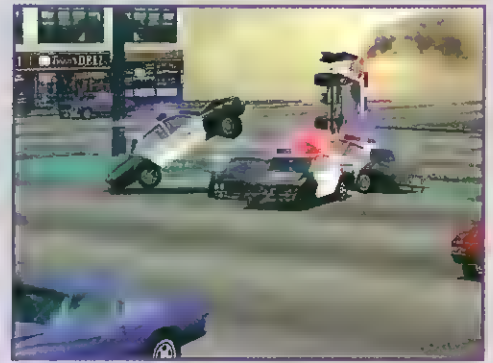


PHOTO PLAYSTATION

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Au dire de Martin Edmondson, Game Designer de Driver et patron de Reflections, l'Intelligence Artificielle est un des éléments les plus complexes à développer dans le jeu. En effet, contrairement à une simulation de caisses « classique » où les voitures se limitent à avancer d'un point A à un point B en suivant un parcours linéaire et pré-défini, Driver offre des aires de jeu ouvertes et vastes dans lesquelles la liberté de déplacement est totale. Pour schématiser, lorsque vous êtes face à un carrefour, 4 possibilités d'action s'offrent à vous : foncer tout droit, tourner à gauche, à droite ou faire demi-tour. En conséquence, les voitures qui vous poursuivent doivent pouvoir s'adapter de manière rationnelle et logique à la direction que vous avez prise ! L'Intelligence Artificielle se doit donc d'être infallible, sans quoi les courses poursuites n'auront rien de réalistes. D'autre part, le « niveau d'agressivité » des ennemis doit, lui aussi, faire l'objet d'une attention toute particulière. Exemple : lorsque vous êtes pris en chasse par une horde de flics, dont le seul objectif est de vous arrêter, leurs réactions ne doivent être ni trop violentes (sans quoi le jeu serait trop difficile), ni trop « timides » (sans quoi le jeu serait trop facile).



En fait, pour bien faire, il faudrait que les attitudes de vos poursuivants soient les plus proches possible de ce qui existe dans la réalité. Hors, c'est bien connu, il n'y a rien de plus difficile à reproduire dans un jeu vidéo que l'exacte réalité ! Enfin, autre point sensible, l'I.A. des véhicules « passifs », à savoir ceux qui composent le trafic urbain. Ces derniers – contrairement à vous – respectent théoriquement toutes les règles du code de la route (stops, feux rouges, priorités...). Là encore, retranscrire de telles attitudes, en phase avec la réalité, est une tâche titanesque. Bref, les développeurs ont du pain sur la planche pour peaufiner tout cela. Car une chose est sûre : en l'absence de mode multi-joueurs, Driver se devra de proposer une Intelligence Artificielle en béton armé pour être réellement intéressant en solo. Sinon, c'est le flop assuré !



PHOTO PC



PHOTO PLAYSTATION



PHOTO PLAYSTATION

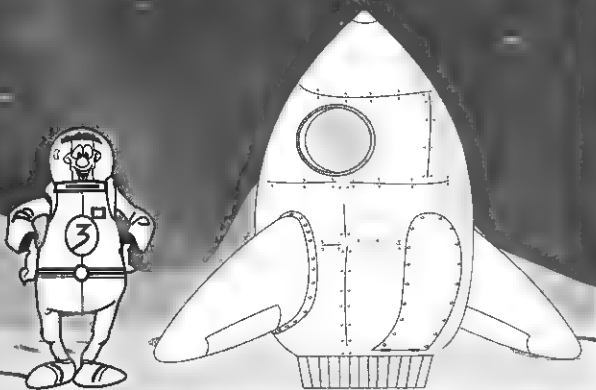


PHOTO PC



PHOTO PLAYSTATION

ESPACE 3 games



SUPER NINTENDO

TERIX	99,00	PRINCE OF PERSIA 2	99,00
TMAN FOR EVER	99,00	REALM	99,00
DOM	99,00	REVOLUTION X	99,00
GAME	99,00	SCHTROUMPF	99,00
USION OF TIME + GUIDE	99,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	99,00
DGE DREDD	99,00	SPIROU	99,00
LER INSTINCT	99,00	STARTRECK DEEP	99,00
ROI LION	99,00	SUPER BC KID	99,00
CKY LUKE	99,00	SUPER METROID + GUIDE	99,00
MRTAL KOMBAT	99,00	TIMON ET PUMBA	99,00
A LIVE 97	99,00	TINTIN AU TIBET	99,00
IL 96	99,00	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	99,00
ICAR	99,00	WRESTLEMANIA	99,00
WER PIGGS	99,00		
EHISTORIC MAN	99,00		

• MANETTE ASCII 99,00
• ALIMENTATION SECTEUR 199,00
• PRISE PERITE 149,00

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET - SOCCER		399 F	
CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR		349 F	
CONSOLE GAME BOY ECRAN COULEUR		499 F	
CONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR		329 F	
GAME BOY CAMERA		349 F	
MPRIMANTE		399 F	
LEWAY	149,00	MONTEZUMA'S RETURN (COULEUR)	199,00
TEROID (COULEUR)	249,00	MORTAL KOMBAT 4 (COULEUR)	229,00
AIN DRAIN	199,00	NBA JAM	99,00
GS BUNNY	169,00	NBA JAM/COULEUR	199,00
GS BUNNY (COULEUR)	249,00	ODD WORLD	199,00
IST A MOVE 3	199,00	POP UP	99,00
STELVANIA	199,00	POCKET BOMBERMAN(COULEUR)	169,00
OL HAND (COULEUR)	199,00	POWER QUEST (COULEUR)	249,00
UPE DU MONDE	199,00	QUEST FOR CAMELOT(COULEUR)	249,00
ITTHROAT ISLAND	99,00	ROGER RABBIT	169,00
INKEY KONG LAND 2	169,00	SMALL SOLDIERS	229,00
SNEY MULAN	229,00	STREET FIGHTER 2	169,00
INKEY KONG LAND 3	249,00	TAMAGOSHI	99,00
ICK TALES	169,00	TARZAN	129,00
RRARI	129,00	TETRIS	199,00
RGUYLES QUEST	129,00	TETRIS DE LUXE COULEUR	169,00
EMON MYSTICAL LEGENDS	199,00	TRACK N FIELD	169,00
ME & WATCH GALLERY		TUROC	149,00
DULEUR)	169,00	TUROC 2 (COULEUR)	199,00
RCULE	199,00	V-RALLY	229,00
ERNATIONAL STAR SOCCER	199,00	V-RALLY (COULEUR)	249,00
LER INSTINCT	169,00	WARIO LAND 2 (COULEUR)	249,00
NG OF FIGHTER 98	229,00	WWF WARZONE	199,00
LIVRE DE LA JUNGLE	169,00	ZELDA (COULEUR)	249,00
ROI LION	169,00		
S SCHTROUMPF (COULEUR)	199,00		
ARIO LAND	169,00		
ARIO LAND 2	199,00		
ONOPOLY	229,00		

ACCESSOIRES

* ECRAN GB

* LOUPE AVEC LUMIERE

399,00

499,00

ACCESSOIRES
• ECRAN GB 35,00
• LOUPE AVEC LUMIERE 49,00
• BATTERY PACK (GB POCKET) 99,00

MEGADRIVE

ALIEN 3 (EUR)	99,00	NBA JAM TE (EUR)	89,00
BATMAN FOREVER (EUR)	99,00	NBA LIVE 96 (EUR)	99,00
CHAMPION WORLD CUP SOCCER	49,00	NFL QUARTERBACK 95 (EUR)	89,00
DRAGON BALL Z (JAP)		NFL QUARTERBACK 96 (EUR)	99,00
+ ADAPTATEUR	99,00	PHANTOM 2040 (EUR)	49,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	99,00	REVOLUTION X (EUR)	49,00
FIFA 98 (EUR)	129,00	ROLO THE RESCUE	99,00
FIFA 97 (EUR)	99,00	SPOT GOES TO	
FIFA SOCCER 96 (EUR)	89,00	HOLLYWOOD (EUR)	99,00
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	149,00
J. MADDEN 96 (EUR)	89,00		

• MANETTE FIGHTER 2 69,00

3DO

• MANETTE TURBO 6 BOUTONS 99,00
• MANETTE TURBO 1 99,00
• MANETTE PANASONIC 99,00
• ADAPTATEUR MANETTE SNIN 99,00
• FLIGHT STICK (SIMULATION) 99,00

3 JEUX ACHETES = 1 JEU GRATUIT

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	69,00	RETURN OF FIRE	69,00
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00	RISE OF THE ROBOT	69,00
BATTLE SPORT	69,00	SAMPLER 2 +10 DEMOS	
CASPER (NTSC)	69,00	+TEST MEMOIRE 15 mn 79,00	
CORPSE KILLER	69,00	SHOCK WAVE 1	69,00
CRIME PATROL	69,00	SHOCK WAVE 2	69,00
DOOM	69,00	SNOW JOB	69,00
FIFA SOCCER	69,00	SPACE HULK	69,00
FLYING NIGHTMARE	69,00	SPACE PIRATE	69,00
HELL	69,00	STAR BLADE	69,00
IMMERCENARY	69,00	STATION INVASION	69,00
INCREDIBLE MACHINE	69,00	STELLA 7	69,00
IRON ANGEL	69,00	STRIKER	69,00
JOYPAD PANASONIC	69,00	SYNDICATE	69,00
KING DOM : THE FAR REACHES	69,00	TOTAL ECLIPSE	69,00
LAST BOUNTY HUNTER	69,00	VIRTUOSO	69,00
OLYMPIC GAMES	69,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	69,00
PEEBLE BEACH GOLF	69,00	WING COMMANDER 3	69,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00	ZNADNOST	69,00
QUARANTINE	69,00		

NEO GEO CD

NEO GEO CD	1990 F	OF DARK COMBAT	199,00
JOYSTICK ARCADE	399,00	POWER SPIKES	149,00
AERO FIGHTER 2	199,00	PULSTAR	199,00
GALAXY FIGHT	199,00	RAGNAGARD	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99,00	REAL BOUT 2 SPECIAL	199,00
KING OF FIGHTER 97	199,00	SAMOURAI SHODOWN 4	199,00
KING OF FIGHTER 98	399,00	SUPER SIDEKICK 2	199,00
MAGICIAN LORD	199,00	TWINCLES TALES	199,00
NGCD AGRESSOR		VIEW POINT	199,00

AUTRES

Néo Géo Pocket 495 F	TENNIS	249,00
	PUZZLE	249,00
BASEBALL STAR	NEO GEO CUP FOOT	249,00
KING OF FIGHTER R1	SAMOURAI SHADOWN	299,00
STORY OF MARY	CHERY MASTER	249,00

Néo Géo	FATAL FURY II	199,00
CONSOLE 1990F	KING OF FIGHTER 98	1690,00
	LAST BLADE 2	1690,00
	WORLD HEROES II	199,00

Nomad + ADAPTATEUR MULTJEU
PORTABLE COULEUR 16 bit fonctionnant avec les jeux Megadrive

Nec CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE
GAME GEAR + 1 JEU 449 F

Jaguar tous les jeux à 49 F

**PASSE T
COMMAN
SUR
3615
ESPACE**

Reportage

Monaco GP

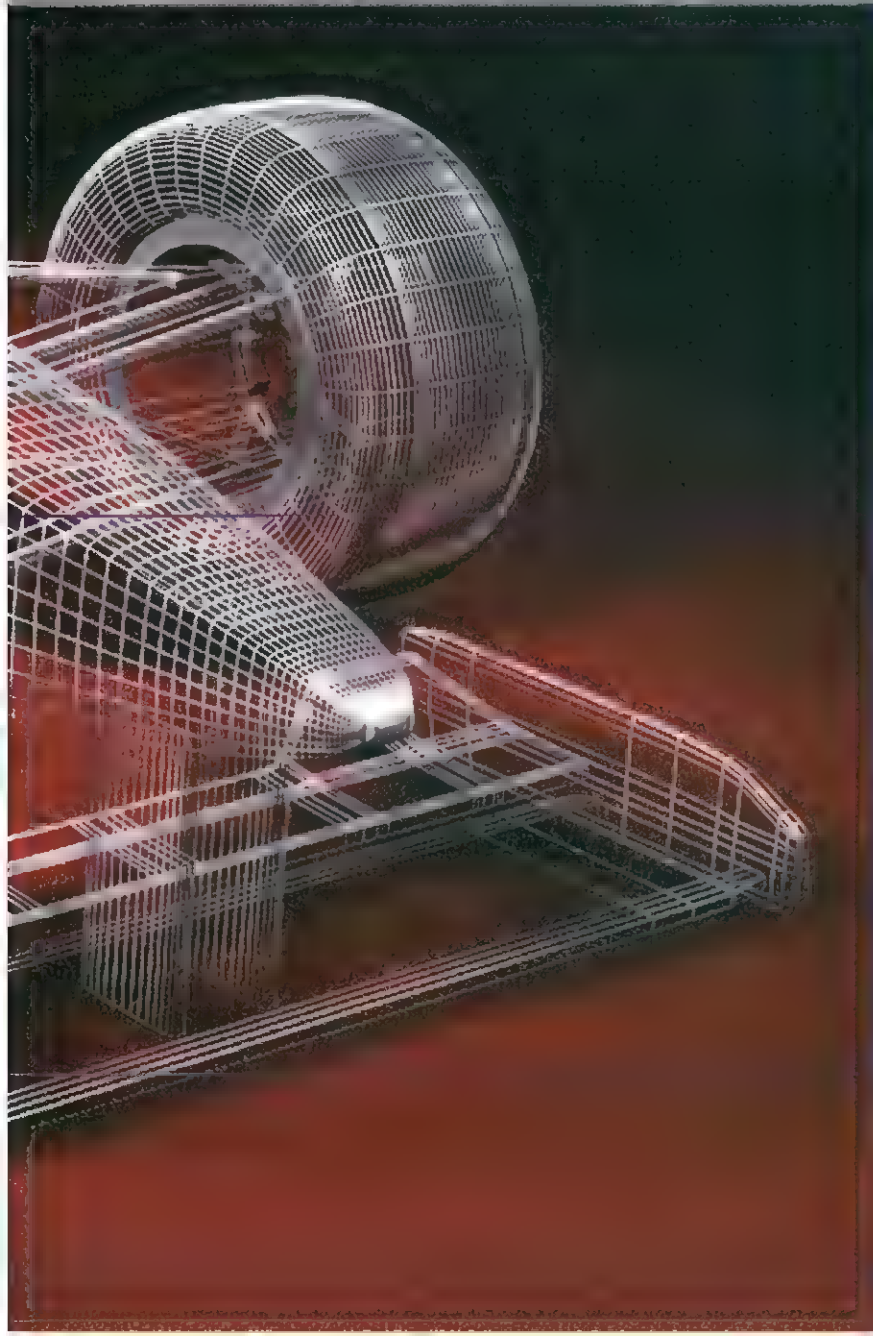
Trois versions du même

jeu développées en Chine, au Canada et en France, il n'y avait qu'Ubi Soft et sa soif de conquête mondiale pour oser une chose pareille ! Le résultat : un Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 décliné sur PlayStation, N64 et Dreamcast, pour le plus grand bonheur des fans de F1...

et d'arcade !

Ubi à toute vitesse !

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2



Pour découvrir les trois moutures de Monaco GP 2, Ubi Soft nous a invités au Canada et plus précisément à Montréal, où se trouve un de ses nombreux studios de développement interne. Situé dans des locaux spacieux et super clean, Ubi Soft Canada emploie quelques 350 personnes, entièrement dévolues aux projets de la firme. Ainsi, depuis juillet 1997, date de création du studio, S.C.A.R.S., Buck Bumble, Redline Racer (PC), Rayman 2 ou Tonic Trouble ont vu le jour entre ces murs immaculés. Aujourd'hui, deux nouvelles productions sont sur le feu : Monaco GP 2 sur N64 et Speed Busters sur Dreamcast (voir encadré). Les autres moutures de Monaco GP 2 étant, quant à elles, développées en Chine (PlayStation) et en France (Dreamcast). Ubi Soft a profité de notre visite au Canada pour nous en proposer des versions largement avancées. Rencontre avec la FI, au pays des caribous !

Trois versions, trois visions

Première constatation, après avoir joué aux trois versions du jeu : nous sommes en présence d'un titre foncièrement tourné vers l'arcade. Ne vous attendez donc pas à une véritable simulation hyper-pointue, comme l'était Monaco GP 2 dans sa mouture PC, alias FI Racing ! En fait, les développeurs ont décidé d'adapter leur titre au public console qui vraisemblablement — et selon eux — serait plus friand d'arcade, que de pure simu'... Mouais, c'est un point de vue que tout le monde ne partage pas. M'enfin, c'est comme ça ! Cepen-

EDITEUR : UBI SOFT
MACHINE : PLAYSTATION/N64/DREAMCAST
SORTIES PRÉVUES : MI-MARS (PS), AVRIL (N64)
ET SEPTEMBRE (DC) 1999

Par Elwood

Reportage

Monaco GP 2

dant, malgré une jouabilité très accessible et un pilotage simplifié, Monaco GP 2 n'en est pas pour autant terne. Petit passage en revue des avantages et inconvénients de chaque version.

Sur PlayStation, le premier sentiment, lorsqu'on débute une course, est mitigé : les graphismes sont moches, mais, en contrepartie, l'animation gagne en rapidité. Ce parti pris de la vitesse, au détriment de la qualité esthétique, devrait en rebuter certains, mais force est de constater qu'au final les courses s'avèrent très intenses et bien grisantes. Un bon point. En fait, le bémol principal se situe au niveau des options de jeu. L'habillage des menus est minimaliste, pour ne pas dire austère. Il manque quelques données appréciables tels une présentation attractive des 16 circuits de la saison de F1 ou encore un petit graphique présentant les forces et faiblesses des différentes écuries. Ces dernières portent en outre des noms complètement factices, Monaco GP 2 ne possédant pas la licence officielle FIA, squattée depuis quelques années par Psygnosis. Qu'à cela ne tienne, un éditeur vous permet de renommer les 11 équipes et les 22 pilotes (éditeur qu'on retrouve d'ailleurs sur



Aïe ! Ça sent le tête-à-queue qui va très mal se finir. Pas bon pour la saison tout ça ! (PlayStation)



Piloter sous la pluie requiert une attention toute particulière (N64)

Sur Dreamcast, la vue intérieure a été amputée du volant. Vite fait, bien fait !



Sur PlayStation et N64, un petit schéma sur la droite de l'écran vous indique l'état d'usure de votre caisse.



Le mode deux joueurs de la N64 est réellement excellent. Du 100 % pur fun !

Interview Mathieu Ferland, chef de projet sur Monaco GP 2, N64

Joypad : Qu'est-ce qui est le plus dur à reproduire dans un jeu de F1 ?

Mathieu Ferland : Ce n'est pas le comportement de la voiture, mais la sensation en course. C'est-à-dire que le joueur aime se prendre pour un pilote de F1, en prenant les vibrations à fond et en ayant bien la sensation de vitesse. Il faut qu'il sente la limite d'adhérence de la voiture. Sur N64, je pense que cette sensation est bien rendue. En plus, avec tous les réglages, le joueur y trouve son compte, puisqu'il peut recréer une voiture un peu plus sensible pour améliorer ses temps.

Peut-on rendre une simulation parfaitement réaliste ?

Les grands pilotes de F1 sont des virtuoses de la conduite, et le joueur n'a pas tout ce talent pour conduire une F1. En fait, Monaco GP 2 est une « simulation de simulation ». Il a fallu qu'on simplifie certains éléments et qu'on exagère, comme certains principes, comme l'adhérence, la

puissance de freinage. On voulait que le jeu soit plus instinctif.

Comment avez-vous développé l'Intelligence Artificielle ?

Il a fallu refaire tous les calculs, pour gérer la vitesse des concurrents sur la piste. Sur PC, il y avait de nombreuses balises qui calculaient en temps réel les vitesses optimales des voitures. Nous avons simplifié ce principe sans pour autant rogner sur le gameplay. Le calcul des contacts entre les voitures était également très lourd. On a travaillé sur des zones de sécurité, notamment au moment des départs. Durant ceux-ci, il y a certes des éléments aléatoires, comme dans la réalité, mais, d'une manière générale, les concurrents sont plus prudents sur cette partie de la course.

Pourquoi n'y a-t-il pas de mode 4 joueurs ? Pour une question de jouabilité. La Formule 1, c'est pas San Francisco Rush ! Il faut prendre le temps de calculer sa distance de freinage et prendre les

virages de l'extérieur vers l'intérieur. On a jugé que dans un mode 4 joueurs, le pilotage serait beaucoup trop aléatoire. Et puis, d'autre part, le grand nombre de polygones à afficher aurait été un défi trop lourd. Nous avons préféré miser sur un mode 2 joueurs vraiment intéressant.



Et le multi-joueurs ?

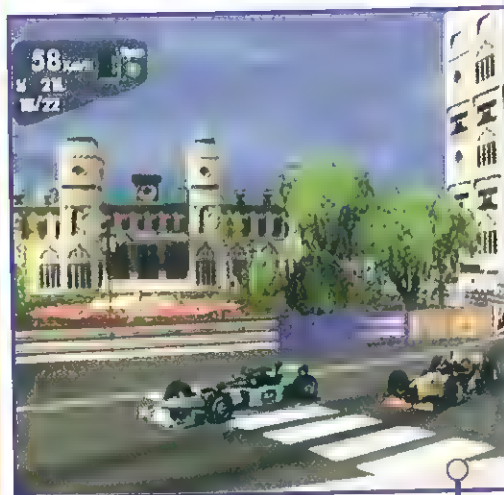
Tout le monde le dit : l'option multi-joueurs via modem est un des points forts de la Dreamcast. Seulement voilà, verrons-nous débarquer cette option sur la console européenne ? Pour l'instant, nous n'en savons rien et Ubi Soft non plus ! En fait, la version japonaise de Monaco GP 2 n'offrira pas cette possibilité, et celle de Speed Busters, prévue pour juin, ne l'inclura que si Sega fournit en temps et en heure le matériel de développement nécessaire. Ça, c'est pour le Japon. Pour l'Europe, l'inconnue est encore plus grande. A l'heure actuelle, Ubi Soft bosse sur une conversion de son « Game Service » pour la Dreamcast, un logiciel permettant de jouer sur le Net avec un PC. L'objectif de ce développement : être prêt à lancer un titre possédant l'option jeu online, le plus tôt possible en Europe... pour peu que Sega Europe décide de doter sa Dreamcast d'un modem. Un pari hasardeux, mais qui pourrait bien se révéler payant !

Le phénomène d'aspiration est fidèlement reproduit. Ici, sur PlayStation.



Le mode carrière est un plus de la version N64. Vous débutez avec une écurie médiocre puis gravissez petit à petit les échelons.

Ce genre de gabriole est facilement réalisable (PlayStation).



Le Grand Prix de Monaco, modélisé sur Dreamcast : une réussite graphique incontestable.

N64 et sur Dreamcast). Vous aurez également le choix entre plusieurs modes de jeu, allant de l'arcade pure (ni pénalités ni drapeaux ou dégâts), à la course simple, en passant par le contre la montre (avec mode ghost), jusqu'au très important championnat. Dans ce dernier, vous pourrez paramétrer le niveau de réalisme des courses. Cependant, même lorsque les dégâts sont au maximum, il faut vraiment bourriner comme un malade pour casser sa monoplace. La preuve : à 300 km/h, je me suis amusé à heurter un mur de plein fouet et je n'ai cassé que mon aileron avant ! Ça craint un peu, question réalisme, non ? Bref, de prime abord, la mouture PlayStation de Monaco GP 2 ne semble pas être la plus réussie des trois. Graphismes moyens, menus sans vie et réel manque d'une « touche » de réalisme, autant de détails qui nuancent quelque peu le plaisir de jeu.

La N64

en pole position

C'est donc dans les studios canadiens d'Ubi Soft qu'est développée la version N64 de Monaco 2. Nous avons pu longuement discuter avec la sympathique équipe de développeurs, qui nous a présenté, en long, en large et en travers, son bébé. A l'instar de la version Play, celle sur N64 a été

DELPHINE SOFTWARE INTERNATIONAL

(Flashback, Fade To Black, Moto Racer 1 & 2, Darkstone) recherche pour développement Moto Racer 3 :

- **Infographistes de haut niveau** - Modélisation, Texturing (3DS Max, Photoshop 5),

- **Programmeurs PlayStation de très haut niveau.**
Salaire et intéressement en rapport.

Postes basés à Paris VIII°.

Contacts : Mr Philippe Delamarre ou

Mr Bertrand Gibert - Tél : 01 45 62 01 02 ou Email : bgibert@csi.com

DSI
Delphine Software
International

Reportage

MONACO GP 2

Monaco GP 2
Amplifié à l'extrême
le pilotage d'une F1.
On aime ou on
déteste !

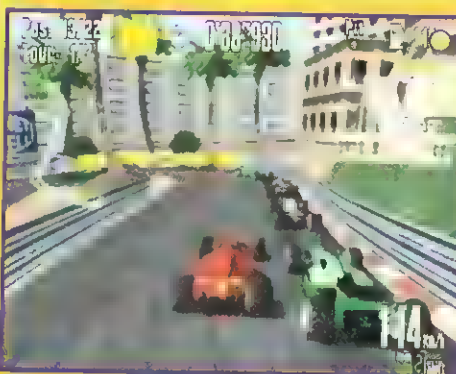


Tête-à-queue sous la pluie. Logique, vu l'adhérence précaire. (N64)

conçue en reprenant certains éléments de F1 Racing sur PC telle la modélisation 3D des 16 circuits. Mais au dire des développeurs, le travail de « repompe » s'est arrêté là ! Le reste du jeu a été repensé en profondeur, pour obtenir un titre original. D'emblée, le jeu vous donne le choix entre un mode facile et un mode simulation. Que vous choisissiez l'un ou l'autre n'influera pas sur les options suivantes, mais simplement sur le niveau de difficulté. Ainsi, vous aurez accès invariablement à une course simple, un championnat, au mode carrière (un plus par rapport à la PlayStation), au time attack ou au duel. A ce stade, on se rend compte que les menus ont été soignés, ils sont clean et offrent de nombreuses infos. Dès lors, la course peut débuter. Votre F1 scotchée sur la piste avant le top départ, vous pouvez admirer la qualité et la richesse graphique des décors et des bolides, puis l'instant suivant la qualité de l'animation et l'effet de brouillard largement atténué. Du beau boulot, mis cependant à mal par quelques grosses saccades sauvages, lorsque de trop nombreuses monoplaces sont à l'écran. Pour pallier cet handicap, les développeurs ont réduit le nombre par défaut de F1 prenant part aux courses de 22 à 15, afin de limiter la gourmandise des calculs 3D. Mais ça ne suffit pas pour autant à rendre l'animation irréprochable. Autre petit regret, l'absence de gestion de la cartouche de Ram 4Mb. Elle aurait été la bienvenue pour affiner encore le rendu des graphismes. Tant pis, on fera sans ! Après quelques tours de piste, on commence à réellement apprécier la très bonne jouabilité au pad analogique et la maniabilité aux petits oignons. Pourtant, cette

Rayman TV series

A Montréal, les développeurs d'Ubi Soft ne bossent pas uniquement sur des jeux vidéo, mais aussi sur un dessin animé... tiré d'un jeu vidéo ! Bin oui, la société s'ouvre sur ce secteur avec le DA Rayman. Entièrement réalisé en images de synthèse, il sera composé de 13 épisodes de 26 minutes chacun, dont la date de diffusion est prévue pour fin 2000. Lors de notre voyage chez Ubi, nous avons eu l'occasion de mater un court extrait de ce DA. Verdict : c'est super beau, magistralement animé et plein de bons sentiments héroïques. Alors si les scénarios des épisodes tiennent vraiment la route, Rayman TV devrait faire un véritable tabac ! C'est tout le mal qu'on lui souhaite.



Sur N64, le petit graphique résumant les forces et faiblesses de chaque écurie est pratique.



D'une manière générale, vos adversaires respectent systématiquement une trajectoire idéale. (N64)

L'arrêt au stand donne lieu, sur Dreamcast, à une animation bien moins pitoyable que sur Play. Encore heureux !



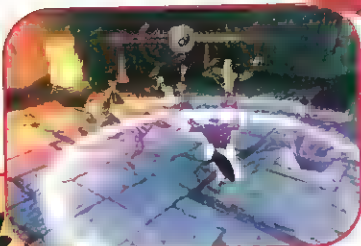
PIT STOP

R. SCHMIDT
3.8

Pour sortir
des griffes de T'AI FU,
il faut être maître
dans l'art du Kung Fu.



DANS LA PEAU DE
TAI, DERNIER SURVIVANT
D'UN CLAN PUISSANT ET
TERRIFIANT, VOUS ÊTES
UN MUSCULEUX TIGRE



COMBATTANT, ADEPTE DU KUNG-FU
ET DES POUVOIRS MAGIQUES,
LE FUTUR REPOSE SUR VOS ÉPAULES
TANDIS QUE VOUS LUTTEZ POUR DÉFAIRE
LE DRAGON ET RAMENER L'ÉQUILIBRE
DANS VOTRE MONDE MYSTIQUE.



**DREAMWORKS
INTERACTIVE**

SOLUTIONS, TRUCS & ASTUCES : 3615 ACTIVISION 08 36 68 17 71 - 2.23 Fr/mn
ATVI - ACTIVISION 25, RUE DUGUAY 95100 ARGENTEUIL - www.activision.com



ACTIVISION

Activision is a registered trademark of Activision, Inc. Tai Fu © 1998 DreamWorks Interactive L.L.C. Tai Fu is a trademark DreamWorks Interactive L.L.C. DreamWorks Interactive L.L.C. Published and distributed by Activision under license. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Reportage

Monaco GP 2

La version N64 offre le meilleur compromis entre arcade et simulation

La version N64 est à peu de choses près aussi arcade que sur PlayStation, mais la pilule passe un peu mieux et on en oublie presque les inepties du style : « Je monte sur les freins, je braque en même temps, le tout à 200 km/h, et ma F1 ne part pas en sucette » ! De plus, le mode deux joueurs en split est un vrai bonheur. La jouabilité ne souffre pas du partage d'écran et le fun est bel et bien au rendez-vous. Bref, ce Monaco GP 2 sur N64 est bluffant et semble pouvoir balayer sans effort le modeste F1 World Grand Prix.

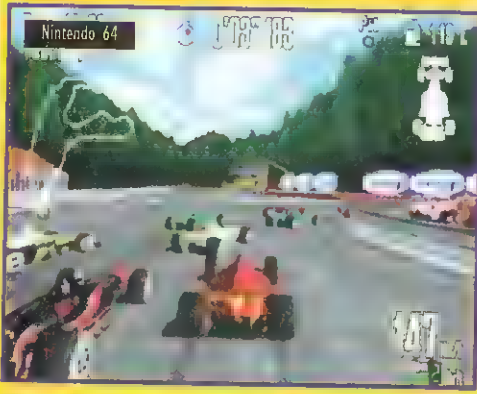
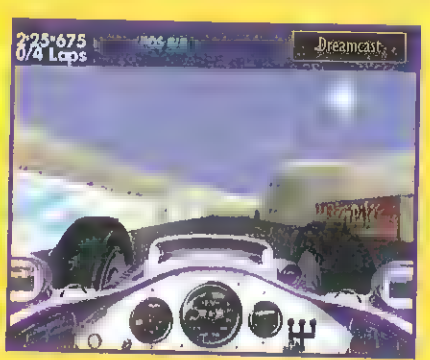
Trop vite sur Dreamcast

Développé en 3 mois et demi, la mouture Dreamcast de Monaco GP 2 destinée au marché japonais semble largement prématurée. En fait, Ubi Soft s'est dépêché de développer cette version pour pouvoir présenter à Sega, dans les plus brefs délais, un jeu fini, prêt à envahir le marché nippon dès la mi-mars. Seulement voilà, le vieil adage selon lequel il ne faut pas confondre vitesse et précipitation se vérifie à nouveau. Monaco Dreamcast ressemble à un portage hâtif de F1 Racing... en moins bien. Premièrement, c'est l'arcade pure et dure qui prime. Cette volonté vient de Sega Japon en personne, qui a « conseillé » à Ubi Soft de développer son jeu dans une optique purement arcade ! Cette contrainte a largement été respectée, puisque le jeu distille un pilotage bien basique et cultive un certain penchant pour les carambolages surréalistes. Le tout est servi par un moteur 3D hyper-fluide et une finesse digne du jeu PC. Pas de doute, ça en fout plein la vue ! Malheureusement, il manque à ce Monaco un certain nombre d'atouts majeurs pour se révéler vraiment bon. Une foule de détails a été squizzée, par rapport à la version PC, tels le rétro (!), le petit graphique qui vous montre l'état de détérioration de votre F1 en mode simulation, le replay ou encore la musique ! Bin oui, y a quasiment pas de musique durant le jeu. Bref, ça sent un peu le bâclé. Mais Ubi Soft nous a assuré que la version européenne du jeu, prévue pour septembre 1999 en même temps que la console, corrigera toutes ses erreurs et tendra vers plus de réalisme. Il leur reste 7 mois pour revoir leur copie. Un délai largement suffisant pour que Monaco GP 2 sur Dreamcast se révèle digne d'intérêt.

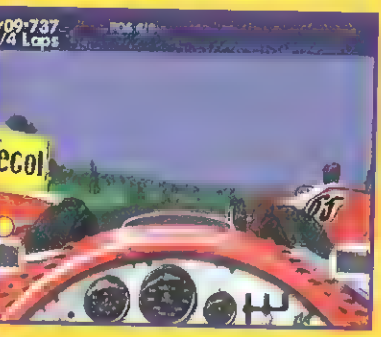
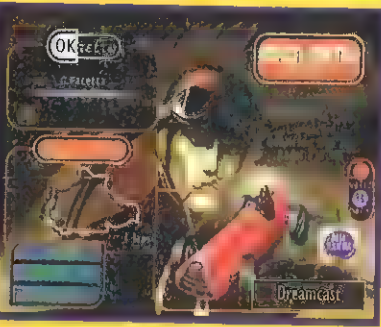
Le mode rétro sera exclusivement réservé à la version Dreamcast. C'est plutôt une bonne nouvelle, non ?



Sur PlayStation, l'arrêt aux pits (stands) donne lieu à des graphismes pitoyables



Question : comment passer entre ces deux caisses ? Réponse : en fonçant ! (PlayStation)



Difintel - Micro

JEUX VIDEO - MULTIMEDIA - TELEPHONIE - D.V.D

4 DE 150 MAGASINS

Achète! Vends! et viens tester
Echange! NOUVEAUTÉS
 les toutes dernières
 dans notre Espace Club.



de **-30%**
 à **-70%**
 sur l'achat de jeux d'occasion

Tous les avantages de la carte

- Accès direct à l'Espace Club pour tester les nouveautés-jeux!
- Remises/privilèges sur les prix argus en achat-vente/occasion!
- Informations prioritaires sur les sorties jeux vidéo et Multimédia!
- Accès direct aux rendez-vous "Découvertes"!

FRANCE										SUISSE									
01	Bailey	04 79 81 00 34	24	Bergerac	05 53 77 28 08	42	St Etienne	04 77 49 00 69	67	Haguenau	03 88 63 88 36	83	La Roche	04 94 91 17 91	ROUMANIE				
01	Bourg en Bresse	04 74 23 13 54	24	Perigueux	05 53 53 55 54	44	Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00	67	Lyon (8ème)	04 72 78 60 84	84	Carpentras	04 90 60 10 11	ESPAGNE				
01	Ferny Voltaire	04 50 40 43 43	25	Pontarlier	03 81 39 81 81	45	Orleans	02 38 62 76 76	67	St Etienne	04 74 07 11 50	84	Orange	04 90 34 47 13	ITALIE				
02	Soissons	03 23 59 18 18	26	Chartres	04 75 78 09 68	47	Agen	05 53 77 38 39	71	Montceau-Les-Mines	03 85 39 09 52	86	Valreux	04 90 28 12 00	ESPAGNE				
05	Gap	04 92 52 72 74	27	Le Neubourg	02 32 07 00 35	47	Agen 2	05 53 77 28 08	71	Le Mans	03 85 57 29 49	86	Limoges	05 49 41 77 45	ESPAGNE				
06	Mandelieu	04 93 93 54 33	28	Chartres	02 37 44 92 00	51	Chalons en Champ	03 26 68 49 49	73	Chambery	04 79 62 27 22	89	Limoges	03 86 72 95 60	ESPAGNE				
07	Annonay	04 75 32 42 53	30	Albi	04 66 52 44 66	54	Nancy	03 83 30 45 67	75	Annecy	04 50 52 85 02	91	Neully sur seine	01 47 45 17 97	ESPAGNE				
11	Carcassonne	04 68 25 47 95	31	Arcachon	05 61 70 81 05	55	Nancy	03 29 86 78 08	75	Paris 17ème	01 47 64 15 96	92	Levallois Perret	01 47 48 05 93	ESPAGNE				
13	Aux-en-Provence	04 42 20 67 18	33	Albi	05 56 83 58 23	56	Nancy	02 97 47 40 78	77	Paris 17ème	01 47 64 15 96	92	Neully sur seine	01 47 45 17 97	ESPAGNE				
13	Istres	04 42 55 31 95	33	Albi	05 56 79 05 52	56	Nancy	02 97 47 40 78	77	Paris 17ème	01 47 64 15 96	92	Levallois Perret	01 47 48 05 93	ESPAGNE				
13	Salons-de-Provence	04 90 56 62 30	33	Albi	05 57 25 98 85	56	Nancy	02 97 47 40 78	77	Paris 17ème	01 47 64 15 96	92	Neully sur seine	01 47 45 17 97	ESPAGNE				
14	Bayeux	02 31 51 00 99	34	Agde	04 67 21 32 71	57	Metz	03 87 88 67 16	77	Nemours	01 60 29 53 76	93	Livry Gargan	01 43 30 24 25	ESPAGNE				
14	Caen	02 31 85 59 00	35	Fougères	02 99 94 21 00	57	Metz	03 87 88 67 16	77	Nemours	01 60 29 53 76	93	Tremblay-en-France	01 49 63 19 93	ESPAGNE				
14	Honfleur	02 31 89 75 00	37	Albi	02 47 75 50 01	57	Thionville	03 82 53 80 81	77	Nemours	01 60 29 53 76	93	Villeneuve	01 48 55 21 69	ESPAGNE				
17	La Rochelle	02 31 63 07 77	38	Bourgois	04 76 09 26 68	60	Alencon	03 44 48 53 60	77	Nemours	01 60 29 53 76	94	Cachan	01 47 40 08 15	ESPAGNE				
15	Aurillac	04 71 43 56 56	38	Bourgois	04 74 43 29 53	61	Alencon	02 33 26 11 00	78	Maisons Laffite	01 39 62 48 24	94	Champigny	01 48 81 10 16	ESPAGNE				
17	La Rochelle	05 46 51 86 86	38	Bourgois	04 76 43 27 93	61	L'Aigle	02 33 34 27 00	78	Maisons Laffite	01 39 62 48 24	94	Charenton/Bercy 2	01 43 78 69 30	ESPAGNE				
17	Royan	05 53 77 28 08	39	Albi	04 76 67 46 95	62	Lois	03 21 19 07 00	78	Maisons Laffite	01 39 62 48 24	94	Charenton/Bercy 2	01 43 78 69 30	ESPAGNE				
17	Saintes	05 46 93 51 75	39	Albi	03 84 72 68 67	62	Lois	03 21 78 75 40	78	Maisons Laffite	01 39 62 48 24	94	Charenton/Bercy 2	01 43 78 69 30	ESPAGNE				
19	Brive	05 55 24 47 87	39	Lons Le Saunier	03 84 24 41 59	64	Lois	05 59 24 39 07	81	Albi	05 63 49 02 99	95	Argenteuil	01 39 92 47 16	ESPAGNE				
21	Dijon	03 80 70 15 79	40	Dax	05 58 56 29 03	65	Lois	05 62 42 30 68	81	Albi	05 63 49 02 99	97	Guyenne	05 53 77 28 08	ESPAGNE				
22	Loudeac	02 96 66 02 05	41	Vendôme	02 54 67 00 90	66	Perpignan	04 68 35 34 98	83	Albi	05 63 49 02 99	97	Fort de France	05 96 70 79 67	ESPAGNE				
												98	Fort de France	00 687 26 43 34	ESPAGNE				

Sony, la force

Pour Sony, 1999

s'annonce comme une
année charnière. Avec
l'arrivée de la
Dreamcast en
septembre, la
PlayStation va devoir
ferrailler dur pour rester
dans la course.

Pourtant, chez Sony
Europe, on ne s'inquiète
pas et on nous promet
le meilleur de la
production PlayStation.

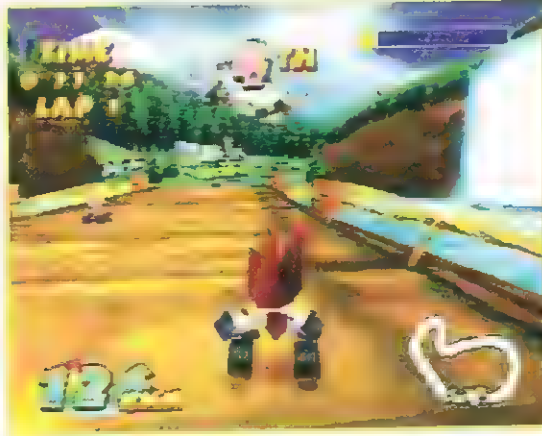
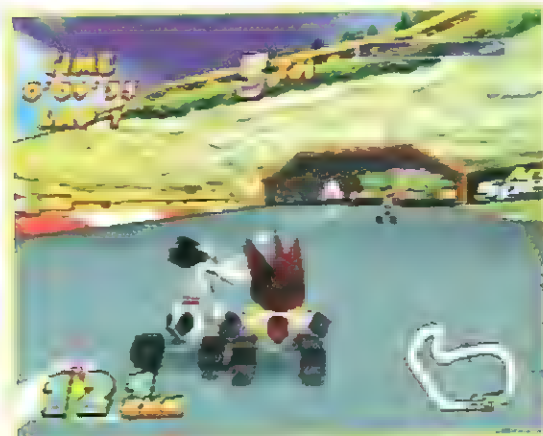
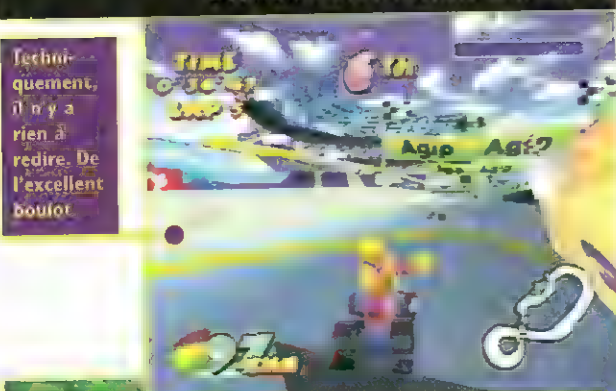
A commencer par le
très Mario kartesque
Projet S.D.R. et le non
moins Metal gearesque
Syphon Filter. De la
qualité, à défaut

d'originalité ? A suivre.

ranquille

EDITEUR : SONY C.E.
MACHINE : PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ : PROJET S.D.R. : JUIN 99
SYPHON FILTER : AVRIL-MAI 99

Techniquement, il n'y a rien à redire. De l'excellent boulot.



Alors que la folie PlayStation commence à marquer le pas du côté de l'archipel nippon, en Europe, Sony a plus que jamais le vent en poupe. Les ventes de consoles ne semblent pas fléchir et l'arrivée de titres aussi prestigieux que Metal Gear Solid, Ridge Racer Type 4, sans oublier l'incontournable Gran Turismo 2 et Colin McRae Rally 2 en fin d'année, font penser que le cru 99 sera excellent. Pourtant, il est regrettable de constater que l'originalité a bien du mal à se faire une place et, même si techniquement les futurs produits de la gamme Sony exploitent à merveille les entrailles de la PlayStation, il paraît évident que la rentabilisation est devenue le maître mot. Ainsi, dans des genres diamétralement opposés - une course cartoon et des opérations commando - Projet S.D.R. et Syphon Filter ne font malheureusement pas exception à la règle, même s'ils ne manquent pas de charme.

Projet S.D.R. : le Diddy Kong Racing de la PlayStation

Dès les premiers tours de piste, difficile de ne pas prendre Projet S.D.R. (titre non définitif signifiant peut-être Super Deformed Racing, qui sait ?) pour la copie conforme d'un Mario Kart ou plus précisément d'un Diddy Kong Racing sur PlayStation. En effet, les 16 courses réparties en 4 environnements graphiques ultra-colorés à mi-chemin entre le cartoon et la réalité, la présence de subtils raccourcis ou bien les bonus d'accélération à engranger, tout concourt à instaurer une certaine confusion dans l'esprit du joueur. Et pourtant, S.D.R.



Pour le moment, les armes ne brillent pas par leur originalité. On retrouve les très classiques roquettes et autres accélérateurs.

Reportage

S O N Y

Sony assure son début d'année grâce à des recettes déjà primées

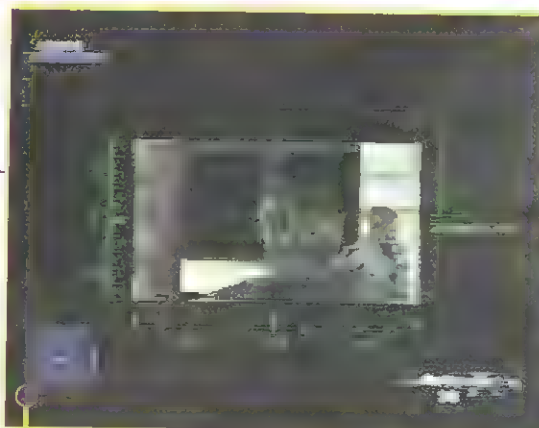
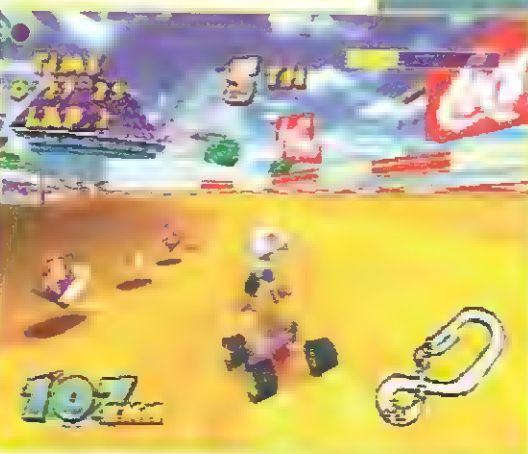


s'avère bel et bien un produit développé par Funcom pour le compte exclusif de Sony. Toutefois, outre la dommageable absence d'originalité, ce quasi mimétisme joue plutôt en l'honneur de S.D.R. Ainsi, malgré les 32 bits qui séparent une Nintendo 64 d'une PlayStation, le rendu graphique se révèle presque identique. Les développeurs de Funcom l'avouent, ils ont utilisé toute la palette d'effets spéciaux disponibles, de la transparence au lissage de textures. Une alternance jour/nuit a même été implémentée. Cependant l'objectif recherché par ce titre n'était pas de se restreindre à une bête démonstration de prouesses techniques - même si cela ne fait jamais de mal. Il s'agissait plutôt de produire un jeu de courses délirant adapté à un large public, ne se limitant pas à la simple tranche des 11/14 ans. Pour y parvenir, les développeurs ont passé plus d'un an et demi à régler la jouabilité des 9 véhicules proposés (dont 3 cachés), allant même jusqu'à inclure des modèles physiques assez complexes. Arriver à obtenir un juste milieu entre une conduite simulation et arcade représente un défi important, pour le moment pas tout à fait concluant. Mais avec une sortie prévue pour le mois de juin, gageons que ces réglages seront optimisés, sinon... Mais l'atout majeur de S.D.R., garant d'une excellente convivialité, demeure sans conteste son mode 4 joueurs en simultané via écran splitté. Malheureusement pour nous, lors du reportage, cette option n'était pas encore achevée et il s'est donc avéré impossible de s'y essayer. Toutefois, soyez sans crainte, les programmeurs comptent tellement sur ce mode (il est même prévu de vendre le jeu en bundle avec le multi-tap) que nous ne devrions pas être déçus. Il reste donc un peu moins de 4 mois à patienter, avant de voir si ce Projet S.D.R.,



Réussir à effectuer un départ convenable n'est pas si évident tant vos concurrents jaillissent de leurs starting blocks.

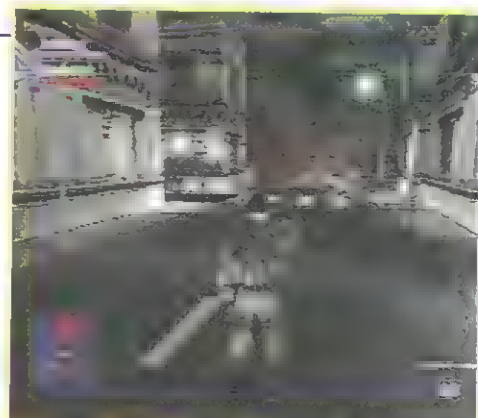
Comme dans toutes les courses du genre, il faudra engranger des bonus pour gagner en vitesse.



Le mode sniper permet d'abattre ses ennemis à distance. Efficace et bien fourbe.

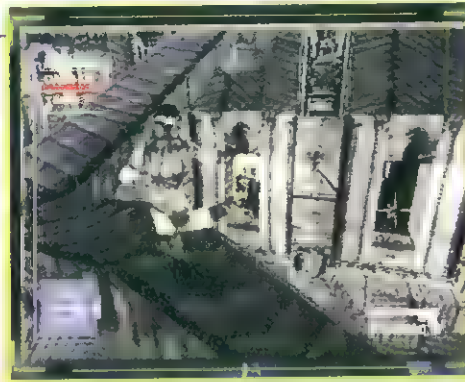
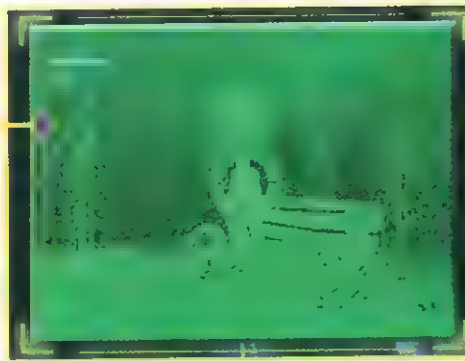
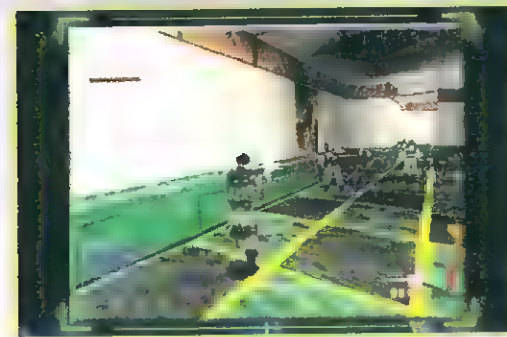
L'Europe à l'assaut des Etats-Unis

Syphon Filter lutte clairement contre les idées préconçues. Les relations Etats-Unis/Europe vous semblaient au beau fixe, eh bien détrompez-vous. Allez savoir, l'arrivée de l'Euro aurait-elle tout chamboulé ? Qui sait ? Une seule certitude, les terroristes présents dans ce jeu sont tous européens. L'Allemand Erich Rhoemer, patron de l'organisation, est secondé par la Russe Mara Aramov ainsi qu'un très Français Anton Girdeaux (vous parlez d'un nom français, enfin...). A l'opposé, les sauveurs du monde que vous incarnerez possèdent tous un passeport américain. La classe, non ? Hé les gars, la guerre froide, c'est fini. Si, si, je vous assure.



Les effets visuels lors des explosions bénéficient d'un bon rendu.

La vision de nuit est particulièrement pratique, pour éviter les mauvaises rencontres.



Il est possible de locker ses adversaires, puis d'effectuer tous les mouvements que vous souhaitez. Heureusement, les caméras suivent bien l'action.

Si Projet S.D.R. et Syphon Filter ne semblent pas révolutionnaires, ils devraient toutefois être agréables



sur lequel Sony fonde de nombreux espoirs, parviendra à tenir ses promesses ! Un petit titre sympathique qui devra donc faire ses preuves.

Syphon Filter : un Metal Gear orienté action

Contrairement aux studios européens de Sony qui savent donner naissance à d'excellents jeux tels que MediEvil ou Total NBA, les éditeurs internes américains sont plutôt des adeptes de créations dans le genre de Twisted Metal ou Rally Cross ! C'est donc avec une certaine appréhension qu'on s'essaye à leur nouveau produit : Syphon Filter. Dans cette aventure en 3D temps réel avec vue à la troisième personne, vous incarnez Gabriel Logan, seul agent capable de contrer les plans machiavéliques d'un groupuscule terroriste. Votre mission s'annonce des plus ardues puisqu'après avoir mis la main sur le foudroyant virus « Syphon Filter », ces derniers menacent Washington et ses alentours d'une attaque bactériologique de grande envergure. Même si ce jeu reprend le principe du commando d'infiltration propre à Metal Gear Solid, les différences avec le chef-d'œuvre de Konami sont légion, à commencer par la méthode d'infiltration. En effet, ici, il faudra laisser la discrétion au vestiaire afin de privilégier l'action pure et dure. Grâce à votre arsenal de près de 17 armes parmi lesquelles on retrouve avec joie les désormais obligatoires fusils à lunette, pistolets silencieux ou encore charges de C4, il s'agira de nettoyer littéralement les 13 niveaux qui se présenteront à vous. Petit plus, il est possible de locker

automatiquement l'ennemi le plus proche, puis d'ouvrir le feu tout en courant se mettre à l'abri. Lors de ces séquences, Gabriel Logan adoptera d'excellentes postures renforcées par des angles de caméra judicieusement sélectionnés conférant à l'action un cachet digne des films de John Woo.

Quelques imperfections techniques

En fait, l'atmosphère générale de Syphon Filter se démarque rapidement de celle de Metal Gear Solid. Une partie type se déroule de la manière suivante : à chaque mission correspond un certain nombre d'objectifs que vous devrez mener à bien dans l'ordre que vous désirez. Une fois toutes vos tâches accomplies, vous rencontrerez à 4 reprises des chefs terroristes aux habilités différentes. A vous de découvrir leurs points faibles. Sur le plan technique, le titre se situe dans la bonne moyenne. Les animations convenablement détaillées, ainsi que de nombreux effets visuels tels que les impacts de balles, la destruction d'éléments du décor ou bien les nuages de vapeur provenant de la respiration des protagonistes renforcent le réalisme des situations même si on reste encore à des années lumière de MGS. En outre, l'impressionnante panoplie de gadgets alliée à des énigmes parfois complexes et bien pensées satisferont ceux pour qui tirer sans relâche peut paraître rapidement rébarbatif. Ainsi s'il parvient à remédier à ses petites imperfections d'ordre technique et s'il ne se révèle pas trop répétitif, Syphon Filter devrait réussir à convaincre un public friand d'actions mâtinées de quelques zestes de réflexion. Le verdict ne tardera pas !

PARTICIPEZ A UNE MISSION* TRÈS SPÉCIALE !

Nom de code : Metal Gear Solid. Durée de la mission : du 1er mars au 30 avril 99
Venez dans votre Micromania retirer votre bulletin de participation !

METAL GEAR

DÉMONSTRATION

MERCREDI 3 MARS

SAMEDI 6 MARS



METAL GEAR SOLID



METAL GEAR SOLID



Incarniez Solid Snake, un super agent secret !

Votre mission : infiltrer une base militaire en Alaska et déjouer les plans diaboliques de Liquid Snake.



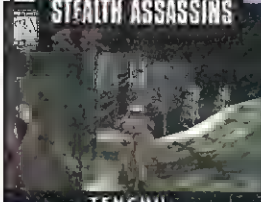
TENCHU

STEALTH ASSASSINS

DÉMONSTRATION

MERCREDI 10 MARS

SAMEDI 13 MARS



TENCHU



TENCHU



Une ambiance graphique et musicale très sombre, une grande liberté de déplacement pour cette aventure en 3D !



DÉMONSTRATION

MERCREDI 17 MARS

SAMEDI 20 MARS

ROLL ROLL



ROLL RACE



ROLL RACE



Participez à des courses non stop d'une rapidité légendaire !

Participez à des courses non stop d'une rapidité légendaire !



Les Razmoket

DÉMONSTRATION

MERCREDI 24 MARS

SAMEDI 27 MARS



LES RAZMOKET



LES RAZMOKET



Contrôlez Casse-Bonbon, La Binodine et le reste de la bande !

Contrôlez Casse-Bonbon, La Binodine et le reste de la bande !



Recyclez vos anciens jeux !

Micromania reprend vos jeux PlayStation et Nintendo 64 contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

Voir conditions à la caisse.

LES MICROMANIA

62 MICROMANIA CITE-EUROPE

C. Cite Europe - 92231 Courcouronnes

Nouveau

MICROMANIA LEERS

C. Cite Europe - 59115 Leers

Nouveau

MICROMANIA MULHOUSE

C. Cite Europe - 68110 Mulhouse

Nouveau

15 MICROMANIA ORLÉANS

C. Cite Europe - 45000 Orléans

Nouveau

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES

1, rue des Filles-du-Calvaire - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 45 39 40 70

75 MICROMANIA MONTPARNAISSE

126, rue de Rennes 75006 Paris - Tél. 01 45 49 01 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES

Gal. des Champs - 84, av. des Champs-Élysées

Mikro Georges 5 - 100, Ch. de Gaulle-Étoile

Tél. 01 42 50 04 13

75 MICROMANIA BVD DES ITALIENS

Passage des Printes - 51, bvd des Italiens

75002 Paris - Mikros Châteaufort

100, Ch. de Gaulle-Étoile - Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2

C. Cite Europe - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE

C. Cite Europe - 77190 Villiers-en-Bière - Tél. 01 64 47 40 43

78 MICROMANIA VÉLIZY 2

C. Cite Europe - 78140 Velizy - Tél. 01 34 65 32 91

91 MICROMANIA SAINT-QUENTIN

C. Cite Europe - 77000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 22

91 MICROMANIA LES ULIS 2

C. Cite Europe - 91140 Les Ulis - Tél. 01 49 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2

C. Cite Europe - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE

C. Cite Europe - Niveau 1 - R. des Miniers - 92800 Puteaux - Tél. 01 47 73 53 23



DEZ-VOUS

tous les mercredis & samedis
avec un **démonstrateur**
dans tous les **Micromania**

fun radio

En partenariat
avec FUN RADIO



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !



La Mégacarte

Gratuite avec le 1^{er} achat ! De nombreux privilèges avec
la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

MICROMANIA PARINOR - C. Ciel Parinor
Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39
MICROMANIA ROSNY 2 - C. Ciel Rosny 2
8110 Rosny-sous-Bois - Tél. 01 48 54 73 07
MICROMANIA LES ARCADES - C. Ciel Les Arcades
Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10
MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Ciel Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06
MICROMANIA BELLE-ÉPINE - C. Ciel Belle-Épine
Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71
MICROMANIA CRÉTEIL - C. Ciel Grand Ciel
Niveau Haut - Entrée Métro - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11
MICROMANIA CERGY - C. Ciel Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 74 68 11

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000 - C. Ciel Cap 3000
Rez-de-Chaussée - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47
06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE - C. Ciel Nice-Etoile
Niveau 1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 42 01 14
MICROMANIA VITROLLES
C. Ciel Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50
MICROMANIA AUBAGNE - C. Ciel Auchan Bonisio
13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35
MICROMANIA TOULOUSE - Carrefour Parthenay-Garonne
31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39
MICROMANIA MONTPELLIER - C. Ciel La Polygone
Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57
MICROMANIA NANTES - C. Ciel Montchier
44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Ciel Carré-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 74
59 MICROMANIA EURAILLE - C. Ciel Euroville
Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72
59 MICROMANIA LILLE Y2 - C. Ciel Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58
62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Ciel Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77
67 MICROMANIA STRASBOURG - C. Ciel Pierre des Halles
Niveau Haut Face entrée BHV - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70
69 MICROMANIA ECULLY - Carrefour Grand-Danet
69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42
69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Ciel La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PIERRE
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Pierre
Tél. 04 72 37 47 55
74 MICROMANIA ANNECY - C. Ciel Auchan-Epagny
74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09
76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Ciel Saint-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44
83 MICROMANIA MAYOL - C. Ciel Mayol
83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04
83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Ciel Grand-Var - 83140 La Valette-du-Var
Tél. 04 94 75 32 30
84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 La Pomépie - Tél. 04 90 31 17 66

T'ai Fu

T'ai Fu

Développé par

Dreamworks, T'ai Fu

est un titre original

mettant en scène un

pratiquant d'arts

mariaux pas comme

les autres. Un titre

mystique où univers

cartoon et philosophie

orientale se rejoignent,

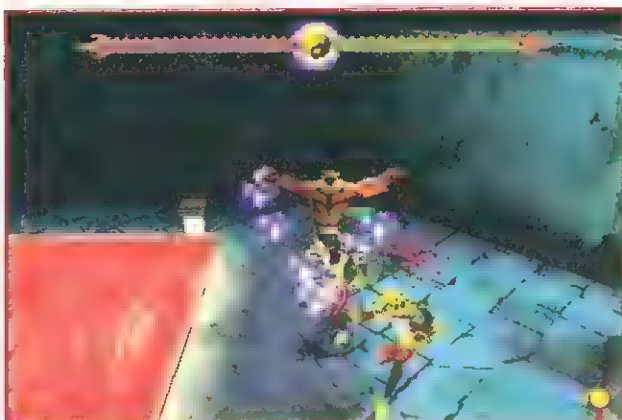
à notre plus grand

plaisir et notre plus

grand étonnement.



EDITEUR : ACTIVISION
MACHINE : PLAYSTATION
SORTIE PRÉVUE : FIN MARS 99



En utilisant la technique de la grue, T'ai Fu ressemble à un ange de mort descendu sur Terre pour éradiquer ses adversaires.



Dreamworks Interactive (DWI) est bien évidemment liée à Dreamworks SKG, branche principale du groupe, mais elle est aussi associée à Microsoft pour 50 %. Les titres Dreamworks qui ont vu le jour sur PlayStation sont assez peu nombreux : The Lost World, Skullmonkeys et Small Soldiers sont, en effet, les seuls titres qui nous ont, pour le moment, été proposés. Le joueur quelque peu attentif peut se rendre compte, à l'évocation de ces noms, que deux d'entre eux sont tirés de films. Bravo. Dreamworks SKG s'occupant en priorité de la réalisation de films (Spielberg ne fait pas partie du groupe pour rien), le pont entre long métrage et adaptation en jeu vidéo se fait donc tout naturellement et avec une grande facilité.

Un studio qui se cherche encore

À l'évocation du nom de certains éditeurs, des titres apparaissent immédiatement à l'esprit du joueur. Au mot Capcom, on pense Resident Evil ou Street Fighter; au nom Namco, on répond Tekken ou Ridge Racer. Lorsqu'on en arrive à DWI, en revanche, on sèche un peu. On pense au Monde Perdu, si on a bonne mémoire, mais on n'en garde, de toute façon, pas un souvenir ému, tant le jeu s'était révélé peu intéressant et limite injouable (ce qui ne l'a pas empêché de rencontrer un certain succès, titre célèbre et acheteurs dociles obligent). Car si Dreamworks a fait ses preuves dans le domaine du long métrage (il faut sauver le Soldat Ryan, Le Pacificateur...) ou du film d'animation (Fourmiz, Le Prince d'Egypte), il n'en est pas de même en ce qui concerne la sphère du jeu vidéo. Jusqu'à présent, DWI s'est reposée sur le pouvoir de ses licences et ne s'est autorisée qu'un écart courageux : Skullmonkeys (notons tout de même

Après The Lost World et Skullmonkeys, Dreamworks sort le grand jeu ?



Vous pourrez courir à la façon d'un léopard, après avoir rencontré le maître de cette tribu.



Leopard lady

En réussissant à vaincre les gardes du maître léopard, vous arrivez enfin devant le chef de la tribu. Celui-ci vous reçoit non sans dédain, mais accepte tout de même que se batte contre vous le plus valeureux de ses guerriers : sa fille. Ne vous laissez pas distraire par les appâts de la jolie donzelle, ses griffes et ses crocs sont acérés.



PAR CHRIS

Reportage

T'AI FU

T'ai Fu : un jeu au style enfantin mais aux qualités indéniables



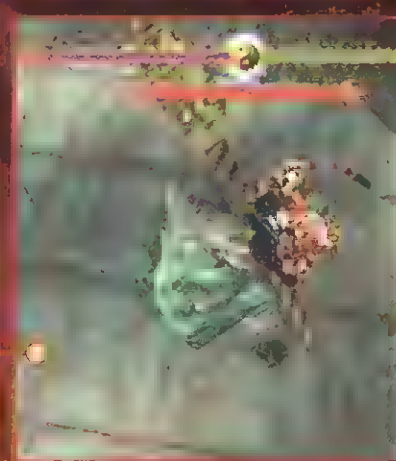
que, derrière, il y avait des personnes qui avaient travaillé sur Earthworm Jim). Avec T'ai Fu, la politique de développement n'est plus la même : on crée un personnage original et on l'intègre directement à l'univers du jeu vidéo. Les licences sont une chose, les (bonnes) idées en sont une autre. En l'occurrence le pari semble plutôt réussi. Voyons tout de suite pourquoi.

Un maître mot : originalité

Lyle Hall, qui a imaginé et créé le personnage de T'ai Fu, n'en est pas à son coup d'essai, puisqu'il a auparavant travaillé sur le premier Gex, au sein de Crystal Dynamics. Il fut engagé par DWI pour ses idées. Point. Comme quoi, avoir de l'imagination peut parfois être un atout. Le design des personnages et du jeu lui-même a commencé alors que Lost World n'était pas encore terminé. Il fut par la suite décidé que T'ai Fu utiliserait le même moteur de jeu que Lost World (faisant appel à une technique appelée Morph-X Technologie). Lorsqu'on se réfère à son titre complet - T'ai Fu : Wrath of the Tiger (le courroux du tigre) - on réalise que le soft proposé ici n'est pas censé faire dans la dentelle. T'ai Fu est le nom du héros. Et le héros, c'est un tigre. Dernier représentant d'un clan de guerriers réputé pour sa puissance, vous partez à l'assaut d'une vingtaine de niveaux à la fin desquels vous attend le maître dragon, énorme et redoutable. Votre quête n'est pas de tout repos, puisqu'il vous faut traverser les territoires de plusieurs maîtres d'arts martiaux avant de les affronter. La mante religieuse est le premier maître que vous croisez. C'est aussi le plus sympathique, puisqu'il vous prodigue ses conseils sans que vous ayez à le combattre. C'est notamment lui qui vous



Le rat-pirate, énorme et étonnamment résistant, s'énervait tout rouge lorsque vous commencez à lui faire perdre trop d'énergie



Les boules de cristal servent de réceptacle pour votre chi. Une fois la boule « chargée », un passage s'ouvre et vous autorise à continuer votre chemin.

Rebondir sur la tête des adversaires les plus dangereux permet de passer derrière eux.



Utilisez votre chi lorsque vous êtes entouré de plusieurs adversaires. Ici, les soldats mantes se révèlent quelque peu retors, alors il ne faut pas hésiter à employer les grands moyens.



L'art de la mante

Le maître mantes est le premier des sages que vous rencontrerez. Il vous éclairera sur le but de votre quête et vous aidera à comprendre votre force intérieure avant de la maîtriser. Ici, Mantis montre à T'ai Fu comment canaliser son chi et le transformer en boule d'énergie. Une fois son enseignement dispensé, il disparaît dans une bulle d'énergie et laisse T'ai Fu s'éloigner. Il le retrouvera plus tard.





LE JEU DE L'ANNÉE
INCONTOURNABLE
DISPONIBLE
DANS TOUS
LES MAGASINS

tre mission si vous l'acceptez, est d'infiltrer la
se, de récupérer les otages et de neutraliser l'arme
cléaire, sans aucun soutien logistique ni aucune
de officielle... Bonne chance, Snake!

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

COFFRET DE LUXE
METAL GEAR SOLID



- Coffret Luxe comportant des éléments de collection exclusifs.
- Un guide de jeu extrêmement dense et complet.
- Un CD regroupant l'ensemble des thèmes musicaux du jeu.
- De nombreux goodies, (Tee-shirts, casquettes, poster, cartes postales...)

Disponible sur Playstation



DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

ENGAGE

US RACHETER CASH*
JEUX ET VOS CONSOLES.
ifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
US DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE
ID.

US PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE
D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.
a magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.

JS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX
GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les
is marques.



Présent au salon
de la Franchise du
19 au 22 mars 99

IFANE COMPO 04 72 72 06 11

FRANCE		FONTAINEBLEAU		SAINTES CENTER	
ABBÉVILLE	Tél : 03.22.24.90.80	FREJUS	Tél : 01.60.72.80.56	SALON DE PROVENCE	Tél : 05.48.70.35
AIX en PROVENCE	Tél : 04.42.93.60.10	GRENOBLE	Tél : 04.94.53.64.18	SARREGUEMINES	Tél : 04.90.56.61
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40	HAGUENAU	Tél : 04.76.47.14.25	ST NAZAIRE	Tél : 03.87.02.96
AMIENS CENTER	Tél : 03.22.92.28.85	LA ROCHELLE	Tél : 03.88.73.53.59	ET QUENTIN CENTER	Tél : 02.40.22.60
ANGERS CENTER	Tél : 02.41.87.59.14	LA ROCHEVON CENTER	Tél : 05.46.41.29.01	STRASBOURG CENTER	Tél : 63.24.57.43
ANGLET CENTER	Tél : 05.69.03.72.03	LA VARENNE ST HILAIRE	Tél : 02.51.47.39.52	TARBES	Tél : 03.86.22.55
ANGOULEME CENTER	Tél : 05.45.94.43.16	LE HAVRE CENTER	Tél : 01.41.81.03.17	TARNOS	Tél : 05.62.44.92
ANNÉCY	Tél : 04.50.51.44.98	LE PUY en VELAY	Tél : 02.35.19.36.46	THIONVILLE	Tél : 03.82.53.51
ANNEMASSE	Tél : 04.50.87.16.75	LENS CENTER	Tél : 04.71.09.37.17	THONON les BAINS	Tél : 04.50.71.69
ARLES	Tél : 04.90.96.84.81	LES LILAS	Tél : 03.21.28.45.46	TROYES	Tél : 03.25.73.11
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25	LILLE	Tél : 01.43.63.05.37	VALENCIE	Tél : 04.75.56.72
AUBERVILLIERS	Tél : 01.43.52.70.23	LILLE 2 CENTER	Tél : 03.20.51.44.75	VALENCIENNES CENTER	Tél : 03.27.47.50
AUTUN	Tél : 03.85.52.85.53	LIMOGES CENTER	(consulter le minitel)	VANNES CENTER	Tél : 02.97.42.80
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21	LORIENT CENTER	Tél : 05.55.12.16.12		
AVIGNON	Tél : 04.90.82.22.61	LORIENT 2	Tél : 02.97.21.89.73		
BARENTIN CENTER	Tél : 02.35.81.98.58	LYON	(consulter le minitel)		
BESANCON	Tél : 03.81.81.67.09	MACON	Tél : 04.78.80.33.60		
BEZIERS	Tél : 04.67.28.03.91	MARSEILLE	Tél : 03.85.40.91.74		
BLOIS	Tél : 02.54.78.97.38	MEAUX	Tél : 04.91.78.96.75		
BORDEAUX CENTER	Tél : 05.68.31.25.29	MELUN	Tél : 01.60.25.11.56		
BOULOGNE sur MER CENTER	Tél : 03.21.30.20.95	MONT DE MARSAN CENTER	Tél : 01.64.37.41.98		
BOURG EN BRESSE	Tél : 04.74.22.71.74	MONTARGIS	Tél : 05.58.00.39.51		
BREST CENTER	Tél : 02.98.46.11.46	MONTBELIARD	Tél : 02.38.98.00.57		
BRIGNOLES	Tél : 03.21.19.48.59	MONTPELLIER	Tél : 03.81.91.00.52		
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30	MORLAIX	Tél : 04.75.01.75.82		
CALAIS CENTER	Tél : 03.27.78.77.42	MULINS	Tél : 02.96.89.41.90		
CAMBRAI CENTER	Tél : 03.62.42.98.58	NANCY CENTER	Tél : 04.70.34.09.95		
CHALON S/SAONE	Tél : 04.79.60.03.81	NEVERS CENTER	(consulter le minitel)		
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43.19	NIMES	Tél : 03.86.81.23.32		
CHATELLERAULT	Tél : 05.49.21.80.76	NIORT	Tél : 04.66.21.81.33		
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01	ORLEANS	Tél : 05.49.77.05.13		
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73.28.93.37	PAU CENTER	Tél : 02.38.77.98.30		
COGNAC CENTER	Tél : 05.45.36.07.45	QUIMPER CENTER	Tél : 05.89.72.91.32		
CREIL CENTER	Tél : 03.44.25.56.84	REIMS	Tél : 02.98.24.29.15		
DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90	RENNES	Tél : 03.26.77.96.76		
DIJON	Tél : 03.80.58.95.94	RODEZ	Tél : 02.99.31.11.26		
DUNKERQUE CENTER	Tél : 03.28.66.73.73	ROUEN CENTER	Tél : 05.65.68.94.58		
ECAMP	Tél : 03.25.29.90.00	SENILIS CENTER	(consulter le minitel)		
		SALLANCHES CENTER	(consulter le minitel)		
			Tél : 04.50.58.48.11		

CORNERS
CHATEAU-GONTIER CLIP-CLAP Tél : 02.43.70.37
VOIRON PAT VIDEO Tél : 04.76.65.96

EUROPE
BRUXELLES CENTER (NOUVEAU) Tél : (2) 514 67

SUISSE
FRIBOURG Tél : 026.322.82
GENEVE - CHARMILLES Tél : 022.940.03
GENEVE - PLAINPALAIS Tél : 022.900.30
GENEVE - EAUX-VIVES Tél : 022.700.83
GENEVE - MEYRIN Tél : 022.980.07
LAUSANNE Tél : 021.329.04
SIGNY Tél : 022.363.03
SION Tél : 022.323.83
YVERDON LES BAINS Tél : 024.426.56

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES
POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN FRANCE
CONTACT Raymond IGLESIA 079.212.08.80

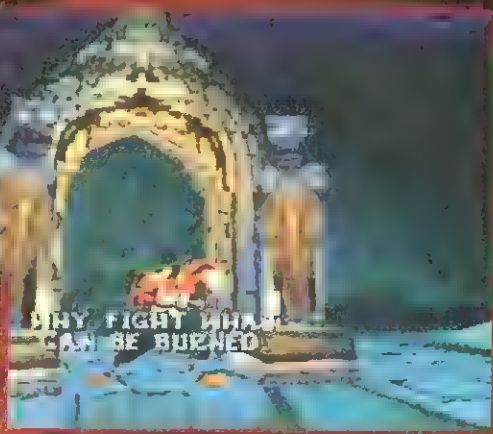
DOM TOM
FORT DE France Tél : 05.96.63.12
ST DENIS de la REUNION Tél : 02.62.41.96

IFANE COMPO 04 72 72 06 11

Reportage

Au début de certains stages, un conseil s'affiche sur l'écran. Libre à vous d'en tenir compte ou bien d'agir comme vous l'entendez.

Le compteur 0/3, à l'écran, signale qu'il vous faut abattre trois adversaires d'affilée sur ce tableau, avant de pouvoir continuer votre chemin.



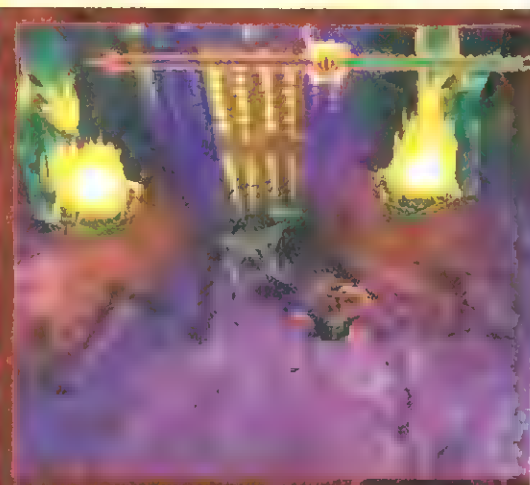
apprend comment utiliser votre « chi » ou puissance intérieure. En le matérialisant sous la forme d'énergie pure, vous pouvez projeter votre chi hors de vous et vous débarrasser des plus terribles adversaires. Plus tard, vous rencontrerez le maître léopard et sa superbe fille, ainsi que le maître singe, à la technique aussi déroutante qu'efficace. Enfin, avant d'aller affronter le dragon, il vous faudra délivrer le maître de la grue, emprisonné.

Le petit scarabée est un tigre

Chacun des grands maîtres vous apprend une ou plusieurs techniques de combats. De quelques mouvements de base, vous finissez par élargir votre panel de possibilités de façon assez réjouissante. Au final, T'ai Fu devient une machine à tuer véritablement hallucinante. Les possibilités sont réellement nombreuses et lorsque vous engagez un combat, tout enchaînement est identifié par un style particulier (mantis, monkey, tiger...). Vous pouvez bien sûr mélanger les genres, afin de surprendre encore davantage vos adversaires. Quelque peu brouillon et déstabilisant au début, T'ai Fu se rattrape grâce à une jouabilité très acceptable. On a effectivement tendance à appuyer un peu n'importe comment sur les touches, au début. La technique fonctionne assez bien. Et puis on se rend compte que, pour sortir certains coups précis, il faut appuyer sur deux touches en même temps et puis enchaîner avec d'autres commandes bien spécifiques. On s'aperçoit aussi que la touche de « provoc », pour humilier ses adversaires, ne sert pas seulement à faire genre mais qu'elle permet, à la fin d'une combo, de récupérer du chi. On affine ses réflexes, associe telle palette de coups à tel ou tel adversaire et finalement on devient un joueur de T'ai Fu méritant. Et l'on n'en éprouve que davantage de plaisir.

Côté désagréments mineurs, signalons que les décors en 3D dans lesquels vous évoluez ont une fâcheuse tendance à tourner et à changer d'angles de vue sans que vous ne puissiez rien y faire. On s'y adapte heureusement assez vite. La qualité de l'animation est impressionnante et on ressent un vrai plaisir à faire évoluer ce tigre aux allures d'ath-

lète, afin de l'aider dans sa quête. Qu'on ne s'y trompe pas : T'ai Fu est un vrai jeu d'action. Rien d'autre. Le côté aventure est inexistant et on s'y essaie pour se défouler et tenter des combos toutes plus délirantes les unes que les autres (dans le genre, la monkey roll à répétition, sur la tête des adversaires, marche plutôt bien). L'ambiance est prenante et les niveaux juste ce qu'il faut prise de tête pour toujours donner envie d'avancer sans trop décourager. Un titre qui s'annonce plutôt bien, donc, et qui devrait faire honneur à la ludothèque encore jeune de DWI. Dans son souci de vouloir créer des productions originales, espérons que ce jeune studio de développement rencontre du succès. Dans le cas contraire, nous n'aurons sans doute plus droit qu'à des adaptations de films et, que celles-ci soient réussies ou pas, ce serait tout de même un peu dommage...



Parfois, il vaut mieux attraper un adversaire et le jeter dans le vide que de se battre contre lui. Ça fait gagner du temps.

VENEZ DÉCOUVRIR
GAMES' SHOP
Temple du jeu

45 MONTARGIS Games' Shop

30 rue Jean Jaures - 45200 Montargis
Tél. : 02 38 98 12 33

62 BETHUNE Games' Shop

22 rue Saint Puy - 62400 Bethune
Tél. : 03 21 56 18 45

75 PARIS Game Fan

44 rue de Malte - 75011 Paris
Tél. : 01 43 55 04 50

75 PARIS World Games

204 rue de Charenton - 75012 Paris
Tél. : 01 46 26 28 18

77 FONTAINEBLEAU Game Time

4 rue de la cloche - 77300 Fontainebleau
Tél. : 01 60 71 91 14

78 RAMBOUILLET Game FX

2 & 4 rue Charles - 78120 Rambouillet
Tél. : 01 30 88 69 78

91 ARPAJON Net Games

9 rue Gamkett - 91290 Arpajon
Tél. : 01 69 17 11 45

91 JUVISY SUR ORGE Games' Shop

10 Grande Rue - 91260 Juvisy sur Orge
Tél. : 01 69 45 66 83

91 LONGJUMEAU Games' Shop

109 rue du Pdt Mitterand - 91160 Longjumeau
Tél. : 01 69 79 01 31

94 SAINT MAUR Games' Shop

5 rue du pont de Creteil - 94100 Saint Maur
Tél. : 01 48 86 27 59

95 SURVILLIERS Gam'On

C.C. de Colombier - 95470 Survilliers
Tél. : 01 34 68 22 15

94 VILLEJUIF Games' Shop

1 rue Georges Lohicot - 94100 VillejuiF
Tél. : 01 46 78 43 76

Rejoignez notre
réseau de revendeurs

0 803 32 66 22

ON A MÉGA BLASTÉ LES PRIX CHEZ GAMES' SHOP

Achetez
tous les jeux
CASH

Kit
Console PSX
99F

Console PSX
Dual Shock
770F

345F

COFFRET
PREMIUM PACK
455F



295F



Console NG4
770F
+ MARIO 64

PC
CDROM

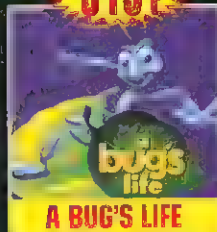
PC



ASTERIX



AKUJI



A BUG'S LIFE



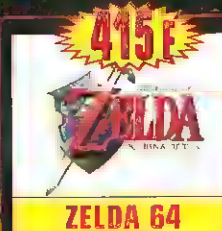
THE X-FILES



DREAMS



TENCHU



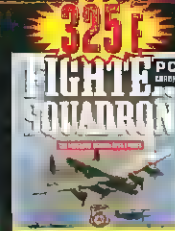
ZELDA 64



STAR WARS ROGUE SQUADRON



LE GARDIEN DES TÉNÉBRES



FIGHTER SQUADRON



MICRO MACHINES 64 TURBO



TUROK 2



DUKE NUKEM TIME TO KILL



RESIDENT EVIL 2



TOCA 2

PLAYSTATION

A Bugs' Life	315
Absolute Football	325
Big Air	325
Castrol Honda Super Bike	335
Dreams	299
Global Domination	315
Grand Stream Saga	285
Kensei Sacred Fist	315
Monaco G.P.	295
Populous The Beginning	315
Ray Ray 2	295
Pro Boarder	325
Rally Cross 2	285
Roll Cage	315
Tai Fu	335
Tiger Woods 99	315
Wing Over 2	325

NINTENDO 64

Duke Nukem Time to Kill	395
Earth Worm Jim 3D	425
FIFA 99	395
Fighting Force	395
GEX 2 64	425
Roadster 98	415
Virtual Pool	395

Absolute Football	275
Alpha Centauri	295
Chaos Gate Warhammer 40000	275
Commandos : Les secrets du danger	245
Corsairs	295
Deth Karz	275
F16 Agressor	285
Global Domination	295
Gruntz	265
Heavy Gear 2	315
L'Amazone	305
L'Entraîneur 3	295
Myth 2	315
Populous 3	315
Red Guard	315
Roll Cage	315
Rollercoaster Tycoon	305
Silver	325
Viper Racing	295

GAME-BOY COULEUR

GEX couleur	205
Holy Magic Century couleur	205
Men in Black couleur	225
Pitfall couleur	205

Boosters	16 F
Starters	60 F



PC MULTIMEDIA
K6 350 3D



La ligne du cinéma

GAGNEZ UN AN DE CINEMA

* Soit : 52 PLACES DE CINEMA

Toutes les news, les potins des coulisses, les projets de tournage



08 36 68 00 01

et à tout moment
des avant-premières à gagner sur

3615 PREMIERE



TOUTES LES SORTIES DE CES PROCHAINS MOIS

NEED FOR SPEED 4

PRINCE NASEEM

STUNT GRAND PRIX

UM JAMMER LAMMY

V-RALLY 2

Ce mois-ci, la news a encore un peu de mal à reprendre son rythme. Le pays du Soleil Levant est bien évidemment sous le signe de la Dreamcast (heureusement !). Climax Landers, Stunt Grand Prix, Super Speed Racing, Undercover et le pompon : des révélations sur le prochain hit de Capcom, Marvel Vs Capcom ! Les éditeurs semblent s'intéresser de plus en plus à la bécane de Sega et c'est tant mieux pour nous ! La PlayStation, elle, se fait nettement plus discrète. On retiendra une conversion inattendue de Last Blade et l'arrivée en fanfare des suites de Bust a Groove et Parappa. En ce qui concerne l'actualité future du vieux continent, pas grand-chose de neuf, si ce ne sont les premières photos de V-Rally 2, de la suite de Croc (super !), du troisième volet de Gex et quelques précisions supplémentaires sur Prince Naseem, le jeu de boxe de Codemasters. Hormis ces quelques titres, rien de véritablement transcendant ne semble pour l'instant pointer à l'horizon. Il va falloir patienter. Boarf ! Avec l'aide de Metal Gear Solid, ça ne devrait pas être trop difficile.

Entre autres...

Bust a Move 2 (PS)	48
Climax Landers (Dreamcast)	44
Croc 2 (PS)	76
Gex contre Dr Rez (PS)	64
Last Blade (PS)	54
Le Mans (PS)	82
Marvel Vs Capcom (PS)	40
Monster Farm 2 (PS)	50
Need for Speed 4 (PS)	84
Prince Naseem (PS)	60
Stunt Grand Prix (Dreamcast)	42
Super Speed Racing (Dreamcast)	43
UEFA Champions League (PS)	74
Um Jammer Lammy (PS)	38
Undercover (Dreamcast)	55
V-Rally 2 (PS)	58



PlayStation



UM JAMMER LAMMY

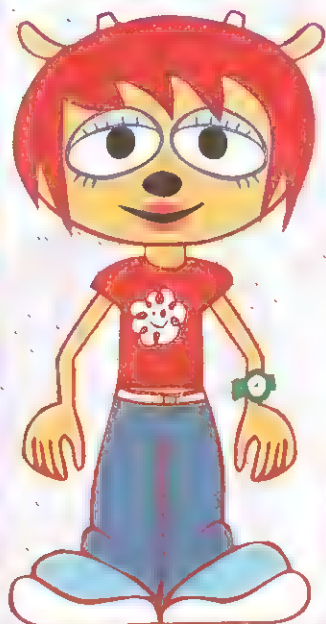
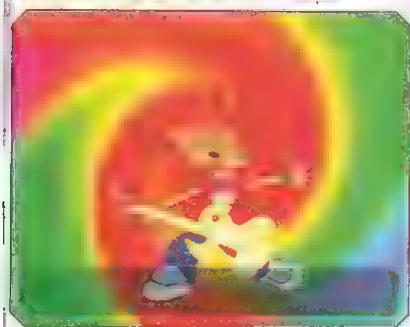
EDITEUR
MACHINE
SORTIE AU JAPON
SORTIE EN EUROPE

SONY CEJ
PLAYSTATION
MARS 99
NON COMMUNIQUEE

Personnage culte au Japon, mais un peu moins chez nous, Parappa et son principe peace reviennent, avec cette fois, une incursion dans le monde du rock.



Lammy et son ami le pompier Dalmatien.



Um Jammer Lammy



Nommé « Parappa 2 » pendant très longtemps sur les divers plannings prévisionnels de Sony, la suite du fameux jeu révolutionnaire se fera donc sans le chien superstar, mais selon le même principe, et dans le même univers. Partant du fait que le rap ne plaît pas forcément à tout le monde, Sony a décidé, pour cette suite, de mettre en scène non plus Parappa le groovy, mais plutôt Lammy, charmante biche qui riffe comme pas deux. Le scénario est assez simple et reprend l'univers naïf qui avait fait le succès de Parappa. Lammy est une jeune fille qui vit à Parappa Town avec son amie la très précieuse chatte Katy et la très râleuse souris Maasan. Toutes les trois font partie d'un groupe

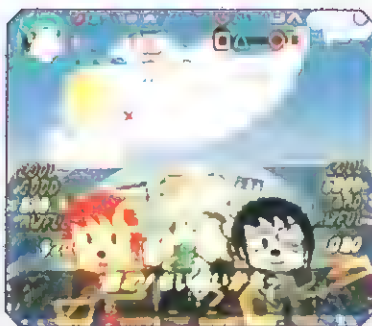
de rock féminin baptisé Milk Can. A partir de là, Lammy et ses amies vont connaître de petits soucis quotidiens, qui comme pour Parappa se résoudront d'eux-mêmes grâce à la mise en avant de la confiance en soi dans des chansons aussi lyriques que plaisantes.

Le principe de la mise en rythme

Comme pour Parappa premier du nom, le but du jeu repose simplement sur la façon d'appuyer en rythme sur les touches qui apparaissent à l'écran. Sauf qu'ici, on ne fait pas que chanter, car Lammy est avant tout guitariste. Rock oblige, vous devrez non seulement suivre les paroles, mais aussi la mélodie. Observez bien les photos, vous verrez que deux lignes se suivent. A priori, elles permettraient à deux

personnes de jouer en même temps afin qu'enfants ou débutants s'amuse avec un ami un peu plus pro. On ne sait malheureusement pas encore clairement quel sera le système définitif adopté. Mais en tout cas, de base il reste le même que pour Parappa, à savoir l'appui en rythme des touches du pad. Pour les petites nouveau-

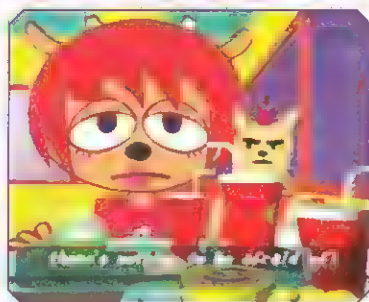
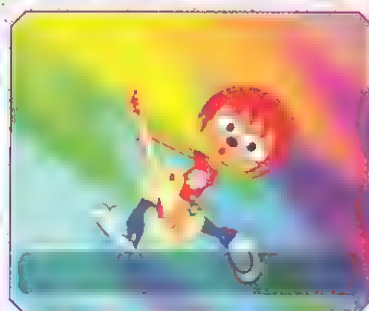
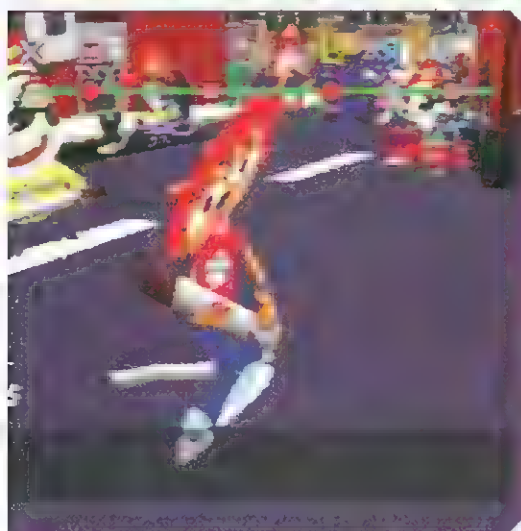
tés, sachez que désormais le mode deux joueurs sera disponible, que ce soit en duel ou en coopératif, et que le jeu sera compatible Dual Shock ! Ô joie ! Sans plus de précisions, on voit déjà apparaître sur les photos d'anciens personnages de Parappa comme Tamanegi Sensei (Prof Oignon en V.F.). Peut-être Parappa en guest star ?



Le mode deux joueurs en compétition se fait avec une seconde Lammy en noir et blanc. Il est possible à cette occasion de jouer avec autre chose que des guitares : mandolines, tronçonneuses...



A la manière de Parappa, Lammy fait de beaux rêves dont il est difficile de s'extirper.



Toujours à la manière de Parappa, le partenaire de Lammy chante une partie qu'il faudra reproduire avec talent.



Comme pour Parappa, on retrouve sur le côté de l'écran les indicateurs de votre succès. Cool, bad, etc.



Plus loin

Un Parappa pour les filles ?

Le Um Jammer Rock est défini par le communiqué de presse de Sony Japon comme un « rock coloré, pétillant, à la fois attachant et légèrement acide ». Vendu à plus d'un million d'exemplaires au Japon, Parappa avait trouvé son public parmi les filles qui adoraient l'univers mignon de Rodney A. Greenblat, artiste américain au style naïf, très populaire au Japon. C'est donc après une petite réflexion que les scénaristes du jeu se sont penchés sur une histoire plus féminine, mettant en scène des filles à qui il arrive... des histoires de filles !



Dreamcast



MARVEL VS CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES

EDITEUR

CAPCOM

MACHINE

DREAMCAST

SORTIE AU JAPON

25 MARS 99

SORTIE EN EUROPE

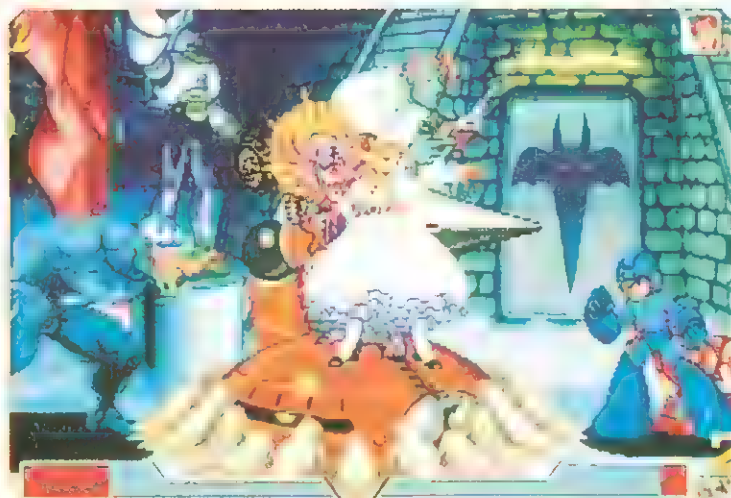
NON COMMUNIQUEE

Le plus subtil des jeux de combat en 3D

sur Dreamcast pour une conversion surprise.

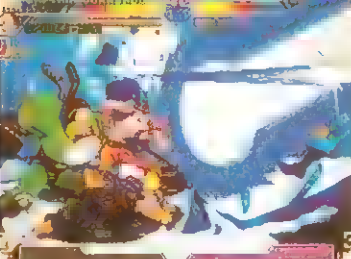
Capcom montre qu'il fait partie des éditeurs

expérimentés de la nouvelle console de Sega



Marvel Vs Capcom

Clash of Super Heroes



Strider est devenu au Japon le personnage le plus populaire de ce jeu grâce à des coups superbes et efficaces.

Les jeux et les comics, deux univers complètement différents qui, pour les besoins d'un produit ambitieux, se retrouvent réunis dans un jeu de combats dynamique et violent. Voilà le scénario de base de ce produit phare de l'année dernière qui arrive enfin sur une machine de salon. Les nouveaux venus, du côté de Marvel sont War Machine et Venom, alors que du côté de Capcom, on compte l'apparition de Rockman (Megaman), Jin Saotome (CyberBots), Strider du jeu homonyme, Captain Commando du jeu homonyme, Roll (Megaman) et Morrigan (Vampire). Les autres sont déjà connus des joueurs de la série des Vs puis-

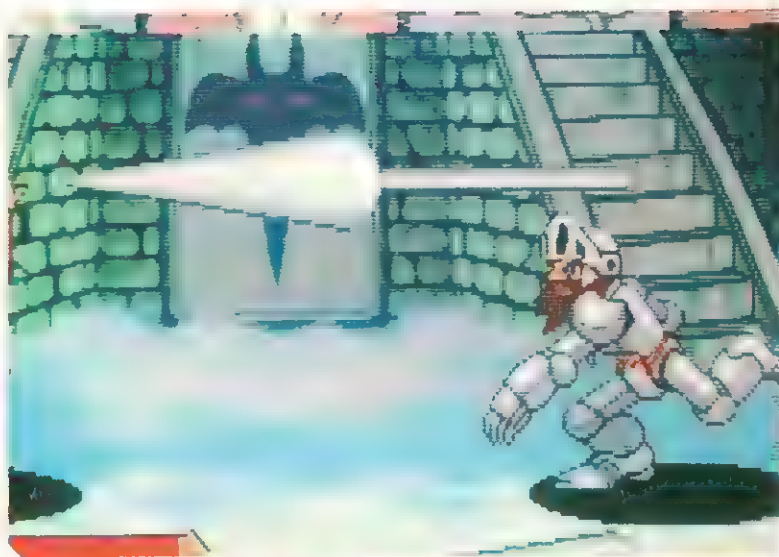
qu'il y a Ryu, Zangief, Spiderman, Hulk, Wolverine, Captain America et Gambit. Le principe du jeu reste le même, à savoir un violent jeu de combats dans lequel le joueur sélectionne deux personnages. Ayant la possibilité de passer de l'un à l'autre à volonté, le joueur pourra en plus appeler en nombre limité d'autres partenaires, qui normalement ne sont pas jouables.

Au nombre de 20, ces « support characters » vous permettent de vous défaire de situations délicates et de mettre un sacré bazar à l'écran. Premier jeu en 2D véritable sur Dreamcast (le très statique July mis à part), Marvel Vs Capcom est annoncé par les

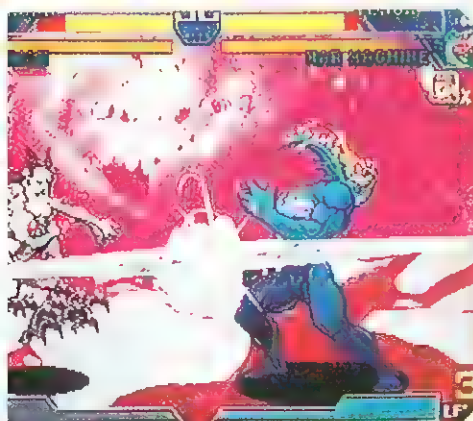
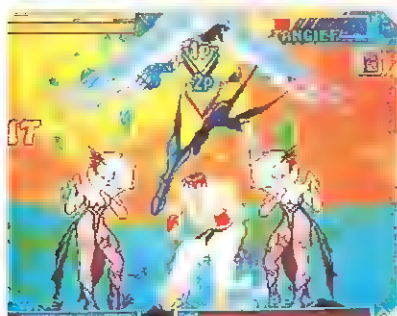
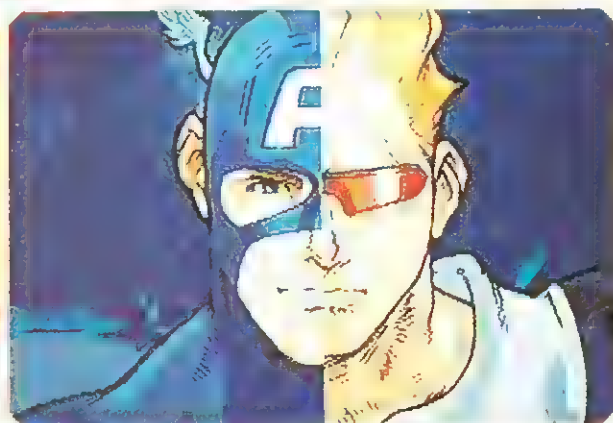
Brochette de héros survoltés

porte-parole de Capcom comme la première conversion parfaite d'un jeu d'arcade. D'après les premières infos qui ont filtré, le jeu offrira quelques petites options supplémentaires par rapport à la version arcade, comme Capcom sait si bien le faire. L'une d'entre elles serait Roll, la petite amie de Megaman, jouable paraît-il, sans avoir à réaliser une quelconque manipulation secrète. Pour le reste, le mystère reste entier quant

à la possibilité de charger un mini-jeu sur VMS. Pour le reste, le soft est identique à l'arcade, et même le mode variable cross (quatre personnages à l'écran simultanément qui déclenchent leurs furies), qu'on croyait impossible à réaliser sur une console de salon, sera présent ! Après Power Stone, et avant Bio Hazard : Code Veronica, Capcom prouve une fois de plus qu'il est un allié sur qui Sega pourra compter pour le succès de sa nouvelle console.



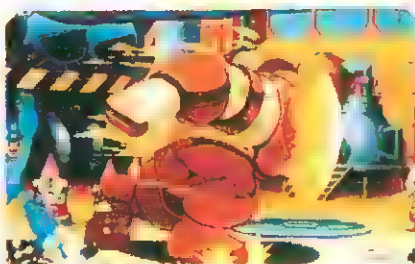
4
Personnages à l'écran, 2 furies, un décor en pleine transformation. Il fallait au moins une Dreamcast pour gérer tout ça.



Morrigan peut faire appel à Lilith pour augmenter sa force d'attaque.



Cet écran intermédiaire annonce la mise en route d'un variable cross sans aucun doute destructeur.



Le principe du variable assist

20 personnages disponibles en variable assist, 10 de Marvel et 10 de Capcom. Ces personnages, qu'on sélectionne aléatoirement avant de commencer un combat, ne sont en aucun cas jouables mais viennent tout de même vous aider ponctuellement lors d'un combat à votre demande. Chacun d'entre eux possède une attaque différente, et le sort d'une joute peut basculer si le destin a voulu que votre assistant ne soit qu'un tucard.



A mi-chemin entre WipEout et Rollcage,

Stunt Grand Prix apporte à la Dreamcast sa première course futuriste et explosive.

Ça va déménager !



La haute résolution et la vitesse d'animation à 60 images/sec permettent un rendu visuel impressionnant.



Pour l'instant, des
démarrages
et un peu
vites.



Stunt Grand Prix

Sur Dreamcast, les accros du volant auront de quoi entretenir leur passion. Après le fabuleux Sega Rally 2 et en attendant avec impatience Monaco Grand Prix 2, Super Speed Racing et Buggy Heat, c'est en effet au tour de Stunt Grand Prix des studios de Team 17 de faire son apparition sur les plannings de la console de Sega, décidément fort appréciée. Au programme de cette course déjantée se déroulant dans

un futur assez lointain : des cascades (d'où le Stunt), encore des cascades et beaucoup de vitesse ! Pourtant, à l'instar de Rollcage, rouler à des vitesses incroyables et effectuer des cabrioles de folie cohabitent parfaitement avec la prise en compte de modèles physiques réalistes. Sans tenter d'égaler la quasi perfection de Gran Turismo, il faudra donc tout de même s'attendre à une simulation de haute tenue.

En optant pour la Dreamcast, les développeurs de Stunt Grand Prix ont misé sur la console qui leur permettrait de rendre leur jeu le plus impressionnant possible. Attendez-vous alors à une vitesse d'animation hallucinante tournant à 60 images/sec, à des effets de lumière somptueux et bien évidemment à des sensations de conduite extrêmes. En

**Toujours plus
impressionnant**

termes d'options de course, des centaines de paramètres seront pris en compte, afin de pouvoir régler les bolides télécommandés à votre guise. Pour le jeu en réseau (qui sera finalement disponible en France ! Youpi !), il sera possible de comparer les temps avec les meilleurs mondiaux, de télécharger de nouvelles options, en un mot de faire évoluer votre jeu durant de longs mois ! Déjà prometteur alors qu'il lui reste de longues semaines de programmation, Stunt Grand Prix pourrait bien devenir le WipEout de la Dreamcast. A suivre de près.

Complètement inconnu, ce nouveau titre

de Sega surgi de nulle part est un jeu de courses type Indycar (enfin, de Cart, maintenant) qui risque bien de créer la surprise en matière

de courses autos.



Comme vous pouvez le constater, les voitures sont extrêmement détaillées.



A priori, les replay devraient cloquer pas mal de joueurs dans leur baquet !

Super Speed Racing

Après Sega Rally 2 et Monaco GP2, avec qui il pourrait faire double emploi, voici Super Speed Racing de Sega, un nouveau jeu de voitures en 3D, développé cette fois-ci exclusivement pour la Dreamcast. Contrairement à ce qu'on aurait pu penser, Super Speed Racing n'est en aucun cas le très attendu Scud Race, mais un titre complètement original qui arrive sur la machine après avoir été annoncé deux mois auparavant seulement. Autant dire que ce titre reste inconnu et mystérieux, mais qu'il promet beaucoup. Attention, ce n'est pas un jeu de F1, mais de Cart (ex Indycar, communément appelé « F1 américaine »), dans lequel on trouvera des voitures fonctionnant au méthanol et dont les caractéristiques techniques ont la particularité d'être très différentes de celles des F1 actuelles. En gros, la course est beaucoup plus « bourrin », avec des bolides surpuissants (près de 500 km/h sur certains ovals) mais dont les éléments qui les constituent ne sont pas forcément des chefs-d'œuvre technologiques. Annoncé comme le jeu de Carts

le plus réussi et le plus abouti jamais programmé (après le poker... hum, pardon), SSR a profité de nombreuses attentions. Ainsi, les sons ont été directement digitalisés à partir d'enregistrements des moteurs célèbres du championnat américain. Le jeu proposera également 27 voitures inscrites dans les 17 écuries officielles, avec les vrais noms des teams et des coureurs. Cette licence autorisée permet à Sega de couvrir le prochain événement important du monde du cart dont une manche se déroulera en avril prochain au Japon. Le jeu est prévu, lui, je vous le rappelle, pour le 25 février 99. Bien que le Cart soit un sport automobile dont le taux d'amateurs est bien plus élevé aux States qu'ailleurs, Sega espère bien, avec cette date de mise en vente coïncidant avec la manche nipponne, attirer l'attention des médias sur lui. Prévu pour permettre à un ou deux joueurs de s'affronter simultanément, le jeu proposera 19 circuits différents et tous officiels, dont les très fameux et dangereux ovals. En espérant que le jeu en vaille réellement la chandelle...



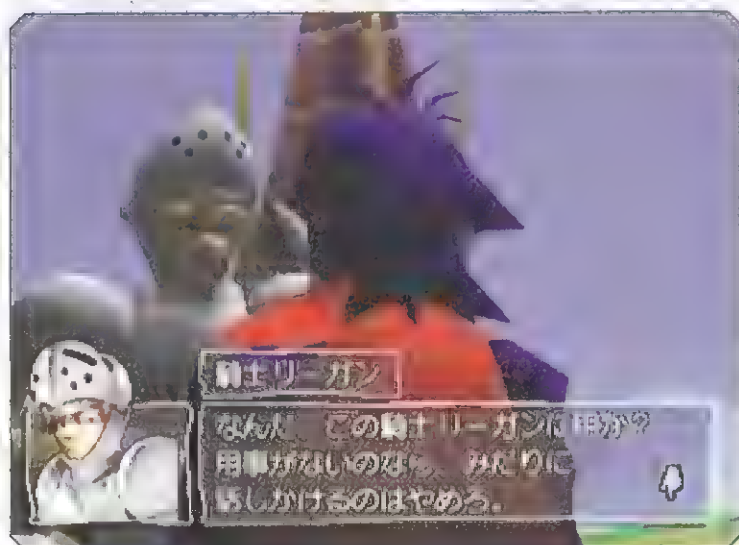
Au ras du sol, le cameraman va flipper, c'est sûr.



Une vue intérieure de qualité que les amateurs seront apprécier.

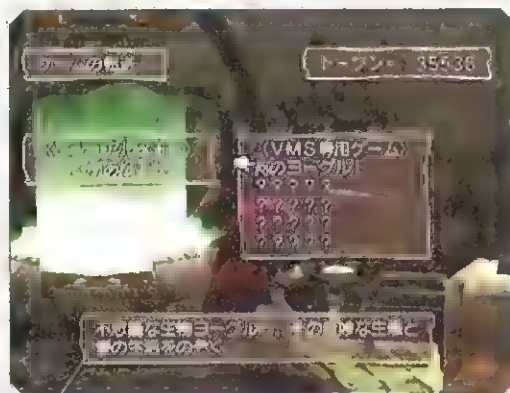
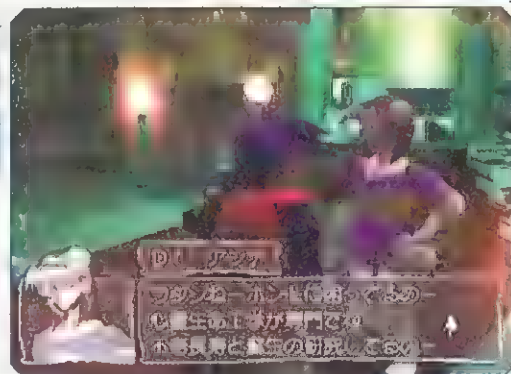
Initialement prévu pour le 25 février, Climax Landers a finalement été repoussé au 10 juin prochain, dans l'optique d'en améliorer encore le moteur 3D et pour nous offrir un jeu profond et magnifique.

Climax Landers



Les environnements sont d'une profondeur sidérante.

Les habitants de la Piece Z33 Colony sont tous plus ou moins cybernétisés.



Voici le Temple où vous pourrez charger des jeux sur Visual Memory. Certains ne seront pas disponibles dès le départ et vous devrez donc les gagner.

Pour se faire pardonner, eu égard au retard de la sortie de son produit, Climax vient tout juste de communiquer à la presse de nouveaux éléments graphiques et informatifs sur son petit bijou de RPG. Cette fois-ci nous allons enfin être en mesure de vous présenter 6 des nombreux mondes que traversera le héros, le très élégant Sword. En effet, nous savons désormais que les chemins qu'empruntera ce dernier ne seront en fait que des « bouts » de dimensions provenant de différentes époques qui ont été mises ensemble par une force mystérieuse.

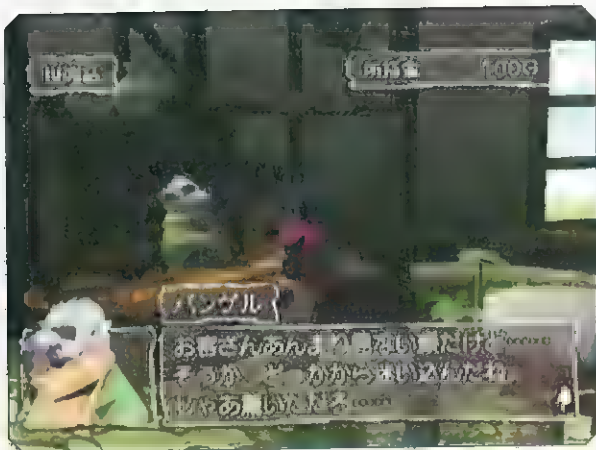
Ces diverses régions ont été baptisées « piece » dans la langue de Shakespeare (en français « morceau »). Bien entendu, selon les diverses cultures et époques dont elles sont issues, ces « pieces » présenteront graphismes, bâtiments, ambiances et personnages différents. Pour commencer, Central Piece est une région étrange composée en grande partie de temples mystiques. C'est a priori de cet endroit que sont parties les ondes magiques qui ont attiré les autres régions. Nous y trou-

vons également la Z33 Colony Piece, la zone SF par excellence où l'on rencontre des robots et des humains cybernétisés ! La Senjō no Mori (forêt du champ de bataille) reprend l'ambiance des films de sabre japonais, avec un grand nombre de ninjas et de samourais à combattre. La Neuman Piece, quant à elle, est une région assez déjantée, toute fluo et dont on ne connaît pas la provenance. Assez psychédélique dans son genre. La Luluan

Hiroba Piece, avec ses dragons et ses chevaliers, reste dans un classicisme évident. Et enfin, la Tokeitō Piece (tour horloge) est le lieu de départ de Sword,

un monde plus ou moins héroïque fantaisie, et correspondant pile-poil à l'endroit où Sword reviendra faire le point à chaque chapitre du jeu. En plus de ces diverses régions à visiter (il en reste quelques-unes que Climax n'a pas encore dévoilées), Climax Landers offrira au joueur la possibilité de charger 3 mini jeux différents pour la Visual Memory (anciennement appelée VMS, on le rappelle). Un RPG qui s'annonce peut-être légèrement répétitif, mais d'une beauté rare.

Des univers vastes et variés

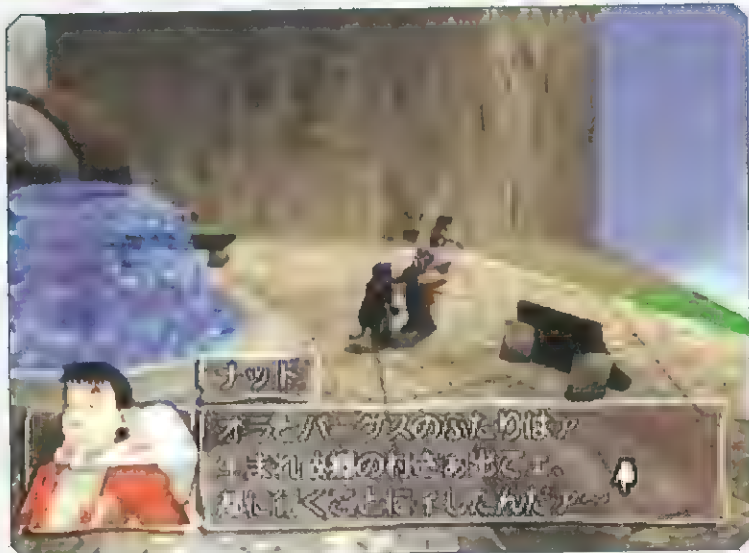


La communication reste assez importante

La tortue volante en fond d'écran est assez psychédélique.



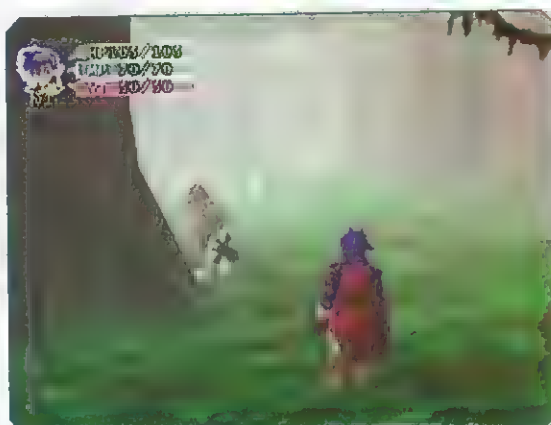
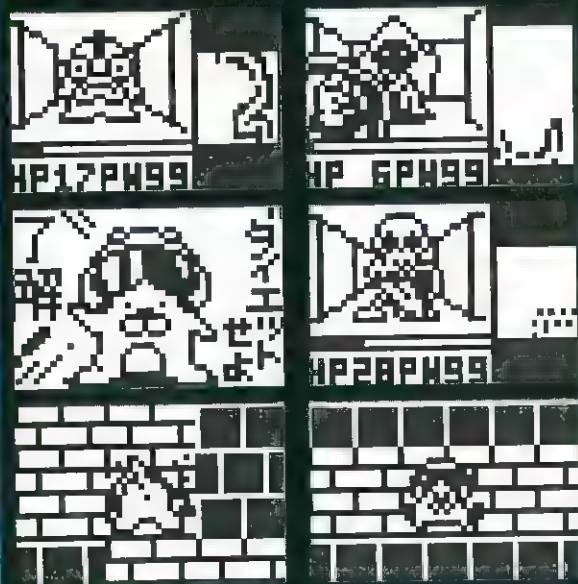
Neuman Piece est un univers coloré et légèrement psyché



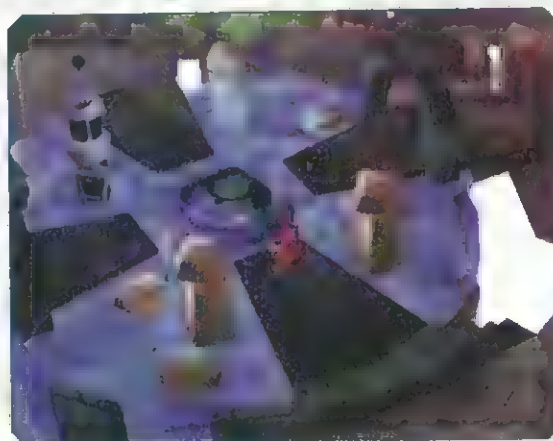
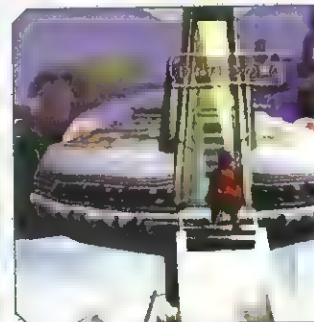
Plus loin

Les mini jeux sur Visual Memory

Parmi les 3 mini jeux disponibles sur le Visual Memory, seuls 2 d'entre eux sont véritablement des jeux. Le premier, nommé Naniyo Yoghourt, vous met dans la peau de la mascotte de Clonax et vous propose de traverser divers niveaux à la recherche de trésors. Le second, nommé Tsuyu Dark 4 est un remake de Shining in the Darkness. Le troisième, qui n'est pas vraiment un jeu, permet en fait de faire des petits dessins qui seront ensuite re-utilisés dans le jeu lui-même !



Dans la forêt, les zombies samouraïs sont nombreux.



Central Piece, où moult mystères devront être résolus.



Après une réussite très mitigée face à la Game Boy Color, SNK revient sur le marché des portables avec une Neo Geo Pocket cette fois-ci entièrement en couleur.

Plus loin **Neo 21**

Jeu de cartes qui vous permet d'affronter la console au Black Jack.

Sortie le 19 mars

ROYAL FLUSH	x500
STR. FLUSH	x250
4 OF A KIND	x100
FULL HOUSE	x50
FLUSH	x10
STRAIGHT	x7
3 OF A KIND	x5
2 PAIR	x3
1 PAIR	x2

Hand: 5♠, A♠, 7♦, K♠, 3♥

HELD HELD HELD

B = HOLD CREDIT 99

Plus loin **Puzzle Bobble Mini**

Le jeu bien connu chez nous sous le nom de Bust a Move prend ici tout son sens grâce à la couleur de la console. On pourra jouer à deux l'un contre l'autre grâce au câble de connection.

Sortie le 19 mars

Team 4 **ウイストン**

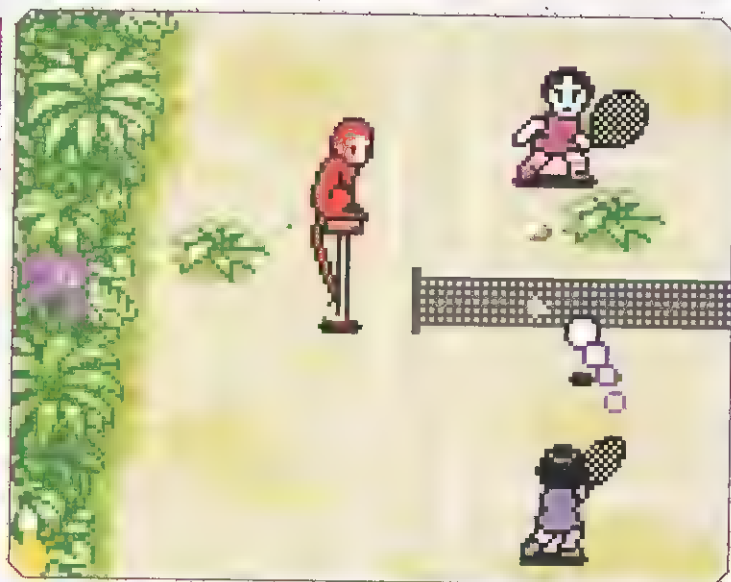
Team P **ソング**

Baseball game screenshot showing two teams on a field.

NEO
GEO

NEO GEO POCKET COLOR

EDITEUR SNK
MACHINE NEO GEO POCKET
SORTIE AU JAPON 19 MARS 99
SORTIE EN EUROPE NON COMMUNIQUEE



Neo Geo Pocket Color

Ainsi, la Neo Geo Pocket n'a pas bien fonctionné. Il faut dire qu'entre la Game Boy Couleur et ses gros titres comme Dragon Quest Monsters ou Pocket Pikachu (chacun ayant dépassé le million d'exemplaires vendus), il n'est pas étonnant qu'une nouvelle machine avec des titres peu connus ou peu adaptés au jeu de poche n'ait pas fonctionné. De plus, la Neo Pocket avait beau être plus puissante que la Game Boy, elle n'en restait pas moins pitoyablement en noir et blanc. C'est pourquoi SNK, qui avait depuis le lan-

surtout d'ordre technique. Le premier à avoir bénéficié de ce changement, c'est bien sûr l'écran. D'une taille de 45x48 mm, il permet de jouer à des jeux en 146 couleurs choisies parmi une palette de 4 096. L'endurance de la console, elle aussi, a été améliorée, puisqu'il sera désormais possible de jouer 40 heures d'affilée sans souffrir d'un quelconque manque d'énergie. Pour finir, sachez que la console fera tourner les jeux monochromes en 20 couleurs, et qu'on attend tout un tas de petits accessoires dont les premiers seront

SNK a tout donné

Un cygne blanc au pays des portables

En tentant de suivre les traces de Nintendo et de SNK, Bandai sortira sa portable noir et blanc le 4 mars prochain. La machine répondant au doux nom de Wonder Swan sera accompagnée, lors de sa parution, de 4 jeux parmi lesquels on retiendra tout particulièrement Chocobo's Magic Dungeon de Squaresoft et Densha de Go! une simulation de train cultissime au Japon. Avec de tels atouts dans sa manche, Bandai rééditera-t-il la performance de son Tamagotchi ? La Game Boy est prévenue.

cement de la console annoncé un nouveau modèle en couleur, vient enfin de faire savoir la date de lancement de la bête ainsi que des titres disponibles. Comme on peut le constater sur les photos, le corps de la console est sensiblement identique à la version monochrome, les seules différences notables se trouvant essentiellement au niveau de l'épaisseur. Les nouveautés, en fait, sont

l'énigmatique câble Neo Pocket-Dreamcast, le Guri-Guri Lever qui permet de jouer avec sa mini console et un stick, et enfin le Wireless Communication Unit, qui permettra de s'affronter via l'infrarouge. Vendue au prix de 9 800 yens (460 francs environ) le 19 mars prochain, SNK parviendra-t-il enfin à s'imposer dans le monde des portables avec sa nouvelle machine ?

Plus loin

Tableau récapitulatif

PROCESSEUR	16 BITS
ECRAN	45X48MM, RÉOLUTION DE 160X152 POINTS
SYSTEM SOFT	MONTRE UNIVERSELLE, CALENDRIER, HOROSCOPE, ALARME
AFFICHAGE	146 COULEURS SIMULTANÉES PARMIS 4 096
ALIMENTATION	2 PILES 1.5 VOLT
AUTONOMIE	40 HEURES
TAILLE	3 CM (LONGUEUR), 8 CM (LARGEUR), 3.5 CM (ÉPAISSEUR)
POIDS	145 GRAMMES (195 AVEC PILES)

Sortie le 19 mars



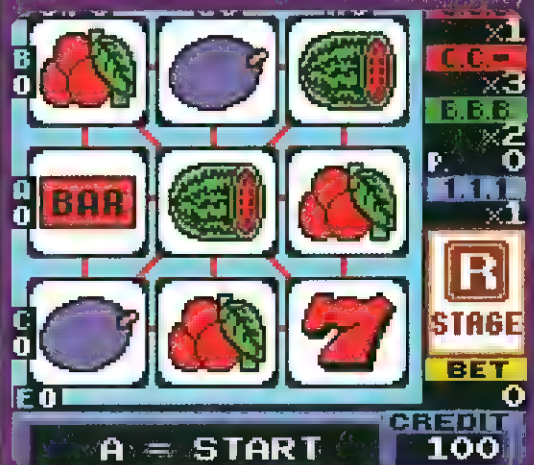
SNK espère qu'enfin le public sera au rendez-vous pour sa machine

Plus loin

Neo Bacara

Un jeu de casino classique pour la petite portable. Différents modes de jeu comme le mode simple ou le mode original qui permettront aux pros comme aux débutants de se familiariser avec l'engin.

Sortie le 19 mars

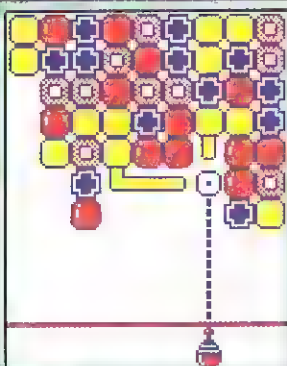


Plus loin

Neo Dragon's Wild

Vous qui adorez le casino sans perdre un seul de vos deniers, voici pour vous un jeu de poker, identique au Black Jack du Neo 21.

Sortie le 19 mars



Les anciens jeux Neo Pocket sont bien entendu compatibles avec la nouvelle console, et bénéficieront d'améliorations graphiques

Plus loin

Neo Mystery Bonus

Un jeu de machine à sous.

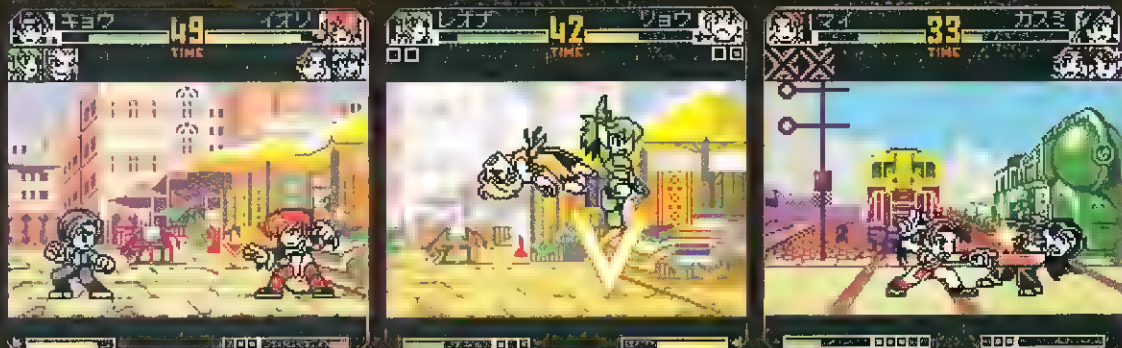
Sortie le 19 mars

Plus loin

King of Fighters R2

Une nouvelle version du jeu de baston comique mettant en scène les héros de SNK. Mise à part la couleur, les nouveautés sont assez présentes pour être signalées. De nouveaux personnages sont disponibles, parmi lesquels Kasumi Tendo, Omega Rugal et Saishu Kusanagi. En tout, cela fait donc 15 personnages. Beaucoup plus fins, les graphismes profiteront évidemment de la nouvelle puissance de la machine.

Sortie le 19 mars





BUST A MOVE 2 DANCE TENKOGU MIX

EDITEUR

MACHINE

SORTIE AU JAPON

SORTIE EN EUROPE

ENIX

PLAYSTATION

MARS 99

NON COMMUNIQUEE

Après avoir révolutionné le monde

du jeu vidéo avec Bust a Move, Enix propose
une suite qui sera très fidèle et pleine

de nouvelles surprises. GROUPE

Le nouveau jeu
de la série
toujours aussi
divertissant
et amusant
pour tous
les joueurs.

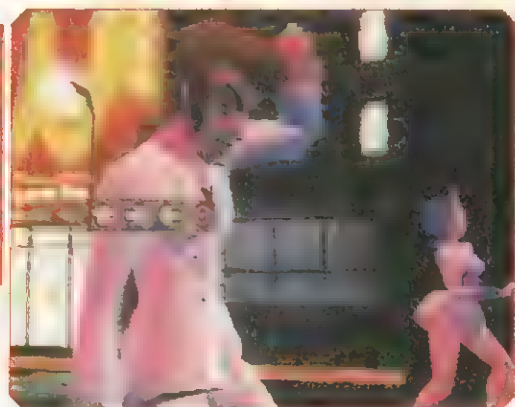


Bust a Move 2

Dance Tenkogu Mix



Les gros
plaisirs
de la série
sont toujours
là, mais
avec des
améliorations
incroyables
et des
nouvelles
surprises.



Les deux nouveaux personnages ont-ils la boue... les vétérans?



Bust a Move 2 est un événement que de nombreux joueurs, étonnés par la fraîcheur du premier volet, attendaient avec beaucoup d'enthousiasme et d'espoir. Eh bien gageons qu'ils ne seront pas déçus, car il s'annonce plutôt réussi. Gardant le principe génial du premier volet, qui consistait à agir en rythme

avec la musique pour faire danser son personnage, le titre d'Enix apporte en plus quelques améliorations notables. La première concerne une refonte totale des niveaux. Contrairement au premier opus, ces derniers mettront plus encore en valeur les capacités de danse de joueurs, puisqu'ils se transformeront au gré des performances des danseurs. Mieux encore, si le joueur réalise des enchaînements de pas magni-

fiques, il pourra être transporté dans une warp zone et plus précisément dans « l'espace de la danse cosmique » (sic) !

Parmi les autres nouveautés de Bust a Move 2, il était évident que certaines se situeraient au niveau des personnages. Nous avons donc au moins deux nouveaux danseurs, car tous n'ont pas encore été dévoilés. Le premier d'entre eux est une charmante jeune fille du nom de Cornet, petite soeur de

Frida. Elle est équipée de rollers et fera une danse acrobatique du plus bel effet. On notera aussi la présence d'un danseur traditionnel japonais dont on ne connaît pas grand-chose pour le moment. Au niveau de la jouabilité, le jeu a aussi bénéficié de quelques petites modifications. Dans le premier

**Bouger son
corps une fois
encore !**

volet, il fallait exécuter les manipulations durant les 3 premiers temps de la mesure et valider avec la touche sur le quatrième temps. Dans BaM 2, le tempo devra être validé avec encore plus de précision, ce qui sera possible grâce à la « timing barre », un élément supplémentaire qu'on retrouve sous les commandes. Si vous validez en rythme dans le quatrième temps, le danseur fera son pas normalement, alors qu'en validant pile sur le rythme, votre danseur

fera une excellente danse, qui vous permettra de marquer plus de points. Et, comme dans le précédent volet, d'attirer la caméra de votre côté pour remporter le match. Pour le reste, nous vous laissons découvrir les nouveaux costumes des anciens personnages (certains comme Frida ou Gas-O n'ont pas encore été révélés) ainsi que les superbes graphismes du stage de Shorty, dans la jungle.

Music pop !

Comme dans le précédent volet, les musiques de Bust a Move 2 ont été confiées à des professionnels : de la variété japonaise. Cette fois-ci, ce sont les sociétés de production East West Japan et Frontier Booking International qui produisent les chansons, sans compter Morris White, producteur des fameux Earth Wind & Fire qui a, lui aussi, mis la main à la pâte.



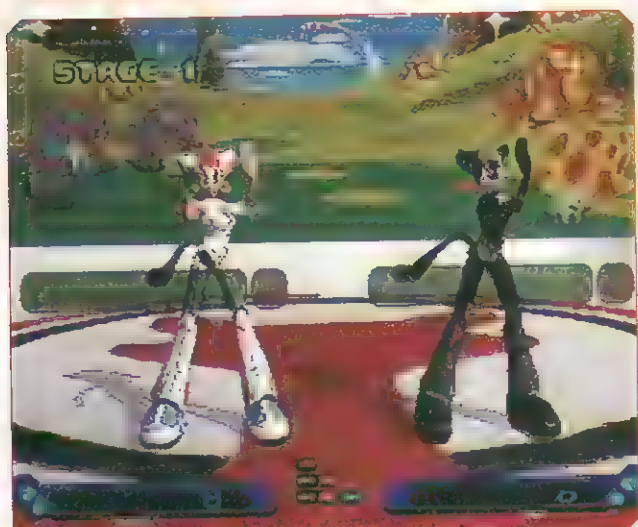
Hiro et Heidi s'affrontent dans un duel au sommet. Notez le chapeau ridicule que Heidi porte dans le dos.



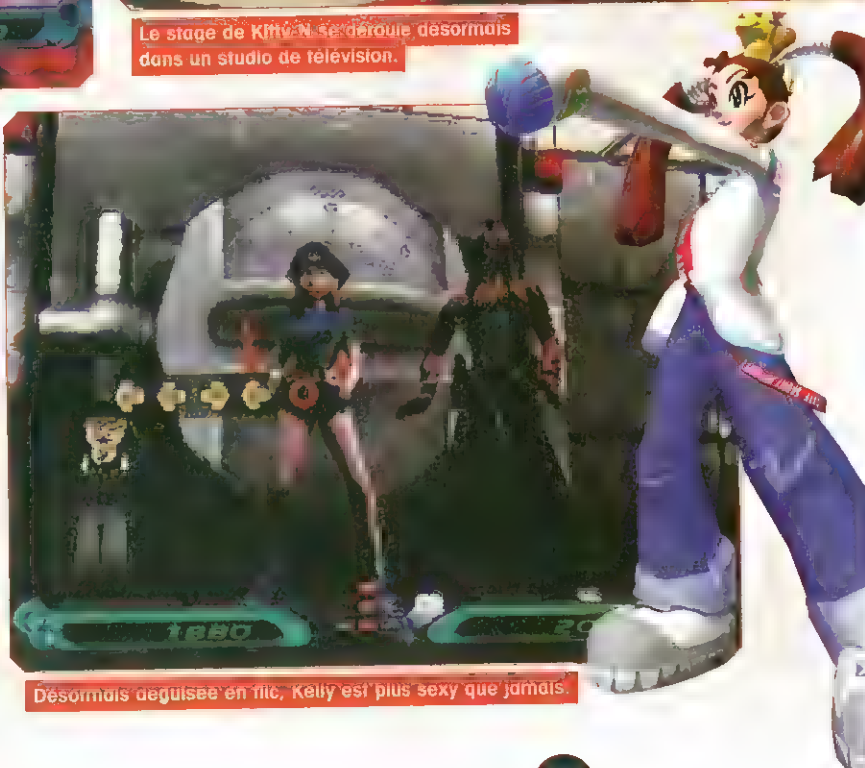
Les effets de lumière sont toujours aussi saisissants.



Le stage de KITT-Y se déroule désormais dans un studio de télévision.



Il est toujours possible de jouer à deux en sélectionnant le même personnage.

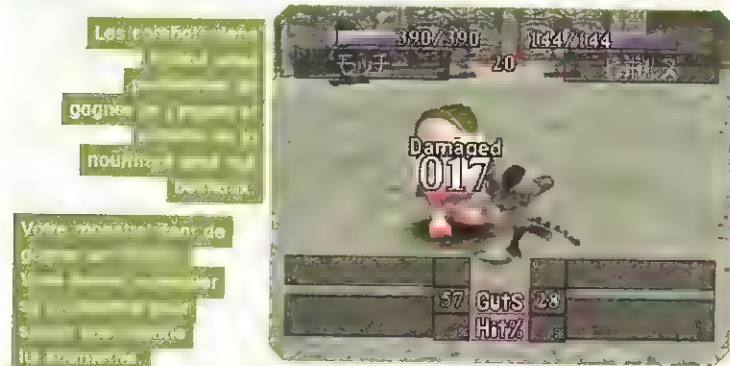


Désormais déguisée en filc, Kelly est plus sexy que jamais.

Après un joli succès en 1997, Tecmo relance la machine en vogue actuellement au Japon et dont le principal intérêt consiste à élever des petits monstres affrontant d'autres petits monstres.



On le voit, le jeu est très amusant. Aujourd'hui, on a vu un exemple.



MONSTER FARM 2

EDITEUR

MACHINE

SORTIE AU JAPON

SORTIE EN EUROPE

TECMO

PLAYSTATION

25 FEVRIER 99

NON COMMUNIQUEE



Monster Farm 2

Comme dans l'épisode précédent (tout le monde s'en souvient...), Monster Farm 2 vous place à la tête d'un élevage de monstres qu'il va falloir faire croître et se reproduire entre eux pour trouver des races puissantes capables de remporter les tournois. Ces joutes animales vous permettent d'affronter différentes bêtes élevées par d'autres entraîneurs, incarnées soit par la console elle-même ou bien par un second joueur ayant préalablement sauvegardé sa créature sur Memory Card. L'intérêt de ce nouveau volet, outre l'amélioration de la réalisation, reste la compatibilité avec la Pocket Station. En effet, lorsque vous élevez un monstre, il faut pouvoir lui donner diverses choses qui feront de lui un champion, comme des objets magiques ou encore de la nourriture de haute qualité permettant une croissance optimum. L'argent est généralement récolté lors de vos victoires au Colisée. Mais, souvent, cela ne suffira pas. Vous devrez alors trouver des petits boulots. C'est là qu'intervient la Pocket Station, puisqu'en allant vous inscrire pour ce petit

job, vous allez charger un mini jeu. Vos finances rendues au plus bas, vous n'aurez qu'à vous adonner au mini jeu, avant de remettre votre sauvegarde dans la console et constater, si vous avez été adroit, que votre solde a augmenté. Autre nouveauté du produit made in Tecmo : la personnalité des monstres. Parmi les créatures du joueur, certaines accepteront sans broncher tous les ordres que vous leur donnerez, alors que d'autres seront désobéissantes et refuseront systématiquement de combattre. La personnalité du monstre

le fait aussi évoluer de diverses manières. C'est donc au joueur de savoir gérer ses bébêtes,

Quête de monstres

pour en faire de dociles combattants, sans pour autant altérer la part d'esprit combatif qui doit les animer pour devenir des champions. Pour l'entraînement de ses monstres, le joueur dispose de 5 zones dangereuses où il les envoie en « pèlerinage ». Très japonais dans le style, Monster Farm 2 sera, à n'en pas douter, un grand succès au Japon. En France, mis à part pour quelques fous furieux, il passera quasiment inaperçu.



Flash

Mate mes monstres !

En plus de gagner de l'argent sur Pocket Station, le jeu vous permet de visualiser, à chaque instant, les monstres que vous possédez. Très pratique dans les cours de récré au Japon, quand on veut crâner devant les copains.





ÉDITEUR:

MACHINE:

SORTIE AU JAPON:

SORTIE EN EUROPE:

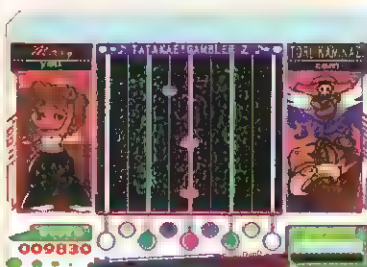
KONAMI

PLAYSTATION ET DREAMCAST

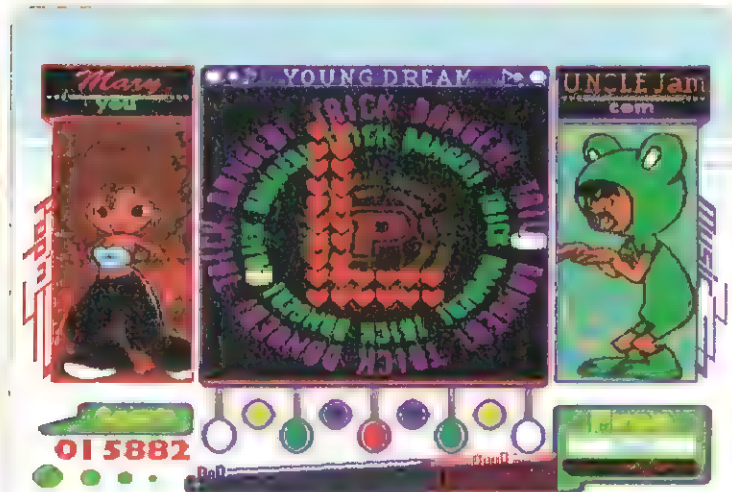
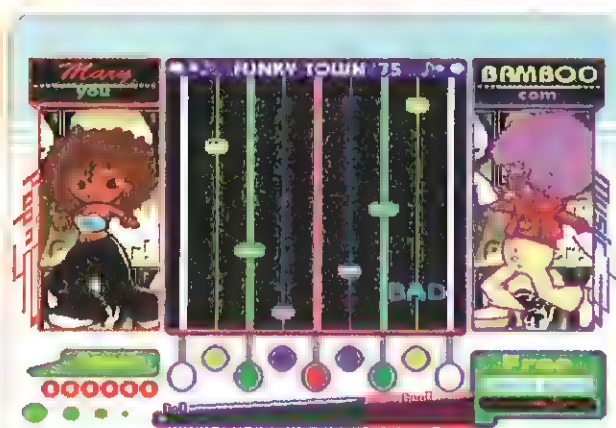
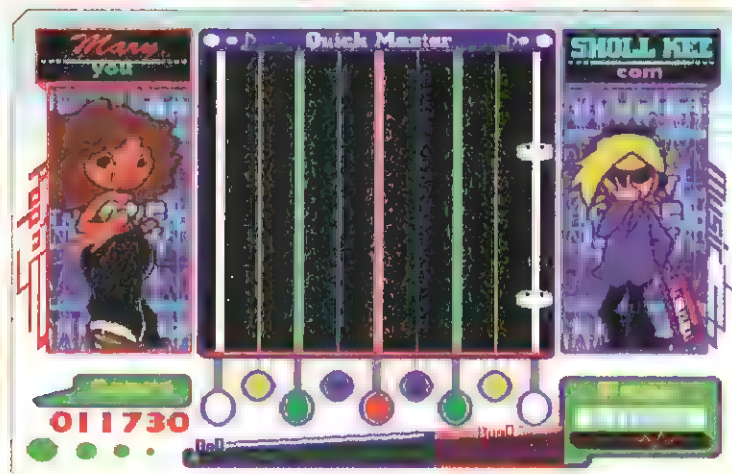
25 FEVRIER 99 (DC ET PS)

NON COMMUNIQUÉE

après avoir détrôné des charts nippons le pourtant magnifique VF3 arcade, avec un titre inhabituel et original : Beat Mania ! Cette fois-ci, c'est le très semblable Pop'n Music



Pop'n Music



onçu comme Beat Mania dont il est un remake enfantin et plus facile d'accès, Pop'n Music propose encore une fois un jeu de réflexes en rapport avec la musique, style véritablement consacré depuis l'an dernier au Japon. Se jouant, au choix, au paddle classique ou avec une énorme manette spécifique et vendue séparément, ce soft présente une série de pastilles de couleurs qui dégringolent irrémédiablement vers le bas de l'écran et ce, en rythme avec la musique. Il vous faudra presser le bouton pourvu de la couleur correspondante (c'est là que la manette supplémentaire est utile) pour « valider » le rythme et continuer à jouer sur l'air. Pour les néophytes, il existe un mode

« débutant » qui permet de ne jouer qu'avec 5 touches au lieu de 9. On voit une fois encore que ce genre de soft, étrange et rigolo, est porté vers un public féminin auquel Konami semble faire du pied. D'autant que des concessions sur la difficulté (plutôt bien dosée) et les graphismes, mignons et naïfs, sont flagrantes. Parmi les chansons disponibles, nous aurons, mesdames et messieurs, du rap, du disco, du reggae, de la dance, de la latin-pop, un générique de dessin animé (NDLR : vraiment n'importe quoi), un thème de série télé d'espionnage et une musique de film. Mignon et rigolo, on doute cependant que Pop'n Music fasse de l'ombre au très attendu Um Jammer Lammy, le Parappa rock, deuxième du nom. Mais qui vivra verra...

Un Parappa ultra-simpliste

COLISSIMO 48 Heures
CHRONOPOST 24 Heures !

IMPORT DIRECT JAPON - USA sur 32 et 128 bits

Commandez par Téléphone
01 42 45 63 63
Du mardi au samedi de
10h00 à 19h30 sans interruption
Les 10 jours de l'abonnement
Commandez par Minute
3615 GAME STATION*
Minutier Met 7 jours sur 7
Commandez par Courrier
Remplissez le bon et envoyez-le à nos
ADRESSES
RENDRE VISITE
Rue de la Grange-aux-belles 75010 Paris
Métro : Jacques Bonsergent (Ligne 5)



GAME STATION

LE SUPERMARCHÉ DE L'IMPORT SUR 32 ET 128 BITS

ATTENTION !! NOTICES en FRANCAIS dans tous nos jeux imports



SATURN

- World War 3 (Jap) 149,00 F
- Dragon RPG (Jap) 149,00 F
- Generation Vol.2 (Jap) 149,00 F
- Generation Vol.3 (Jap) 149,00 F
- Generation Vol.4 (Jap) 199,00 F
- sons & Dragons Collection (Jap) 149,00 F
- ellon - A girl friend made of steel (Jap) 199,00 F
- he Last One (Jap) 199,00 F
- e On Fight + Cartouche (Jap) 199,00 F
- set - Interdit aux - de 18 ans - (Jap) 199,00 F
- Of Fighters 97 (Jap) 199,00 F
- ronix (Jap) 199,00 F
- s II (Jap) 199,00 F
- MPEG Edition (Jap) 199,00 F
- Super Hero (Jap) 199,00 F
- Super Hero Vs Street Fighter + RAM (Jap) 199,00 F
- Super Heroes Vs Street Fighter (Jap) 199,00 F
- al School Lunar (Jap) 199,00 F
- lia Story (Jap) 199,00 F
- Chan (Jap) 199,00 F
- Bubble 2 (Jap) 199,00 F
- ids II (Jap) 199,00 F
- d Saga I (Jap) 199,00 F
- Moon Super 8 Plus (Jap) 199,00 F
- up The Holyvark (Jap) 199,00 F
- s Moral 2 (Jap) 199,00 F
- Fighter Zero 2 (Jap) 199,00 F
- Fighter Zero 3 (Jap) 199,00 F
- r 1945 II (Jap) 199,00 F
- Cometica (Jap) 199,00 F
- ouse Of The (Jap) 199,00 F
- ing Of Fighters Best Collection (Jap) 199,00 F
- Waku 7 + Cart. (Jap) 199,00 F
- Heroes Perfect (Jap) 199,00 F
- a Vs Street Fighter + Cart. 4 Mo (Jap) 199,00 F
- Interdit aux - de 18 ans - (Jap) 199,00 F
- Snowboarding Trix'98 (Jap) 199,00 F
- Yon Champ Dorey (Jap) 199,00 F

Liste sur demande accompagnée d'une enveloppe timbrée

NEO GEO POCKET

- NEO GEO POCKET (8 couleurs de base) 59,00 F
- NEO GEO POCKET (16 couleurs) 44,00 F
- NEO GEO POCKET (16 couleurs) 44,00 F
- Off Fighters 1 44,00 F
- Ball Stars 44,00 F
- et Tennis 44,00 F
- Geo Cup 98 44,00 F
- Game 44,00 F
- Merlon 44,00 F
- y Master 44,00 F
- Line 44,00 F

ACCESSOIRES

- Station NEWS PSX 69,00 F
- ory Card 256 Ko N64 99,00 F
- ory Card 1 Méga N64 99,00 F
- ory Card 256 Ko officielle N64 149,00 F
- ory Card couleur PSX 69,00 F
- ory Card officielle PSX 99,00 F
- ble Pack officiel N64 149,00 F
- ack (vibre + Memory IM) N64 125,00 F
- Nintendo 64 officiel couleur N64 169,00 F
- TURBO 64 N64 149,00 F
- Shock Controller PSX 199,00 F
- le Shock Controller couleur PSX 149,00 F
- Asclii BIO HAZARD 2 PSX 129,00 F
- ption Gun + Pédale PSX & SAT 199,00 F
- e Peritel stéréo + adapt.GUNCON PSX 79,00 F
- e Peritel RGB SAT 99,00 F
- nt Race Leader 32/64 PSX & N64 449,00 F
- at + pédales + levier de vitesse (N64/PSX/SAT) 549,00 F
- ptateur Universel SFX N64 129,00 F
- onge Manette PSX ou N64 69,00 F
- scodeur NTSC/RGB ou PAL 399,00 F

Le Coin des News...

FINAL FANTASY

Les aventures de Final Fantasy

Final Fantasy 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000, 1001, 1002, 1003, 1004, 1005, 1006, 1007, 1008, 1009, 1010, 1011, 1012, 1013, 1014, 1015, 1016, 1017, 1018, 1019, 1020, 1021, 1022, 1023, 1024, 1025, 1026, 1027, 1028, 1029, 1030, 1031, 1032, 1033, 1034, 1035, 1036, 1037, 1038, 1039, 1040, 1041, 1042, 1043, 1044, 1045, 1046, 1047, 1048, 1049, 1050, 1051, 1052, 1053, 1054, 1055, 1056, 1057, 1058, 1059, 1060, 1061, 1062, 1063, 1064, 1065, 1066, 1067, 1068, 1069, 1070, 1071, 1072, 1073, 1074, 1075, 1076, 1077, 1078, 1079, 1080, 1081, 1082, 1083, 1084, 1085, 1086, 1087, 1088, 1089, 1090, 1091, 1092, 1093, 1094, 1095, 1096, 1097, 1098, 1099, 1100, 1101, 1102, 1103, 1104, 1105, 1106, 1107, 1108, 1109, 1110, 1111, 1112, 1113, 1114, 1115, 1116, 1117, 1118, 1119, 1120, 1121, 1122, 1123, 1124, 1125, 1126, 1127, 1128, 1129, 1130, 1131, 1132, 1133, 1134, 1135, 1136, 1137, 1138, 1139, 1140, 1141, 1142, 1143, 1144, 1145, 1146, 1147, 1148, 1149, 1150, 1151, 1152, 1153, 1154, 1155, 1156, 1157, 1158, 1159, 1160, 1161, 1162, 1163, 1164, 1165, 1166, 1167, 1168, 1169, 1170, 1171, 1172, 1173, 1174, 1175, 1176, 1177, 1178, 1179, 1180, 1181, 1182, 1183, 1184, 1185, 1186, 1187, 1188, 1189, 1190, 1191, 1192, 1193, 1194, 1195, 1196, 1197, 1198, 1199, 1200, 1201, 1202, 1203, 1204, 1205, 1206, 1207, 1208, 1209, 1210, 1211, 1212, 1213, 1214, 1215, 1216, 1217, 1218, 1219, 1220, 1221, 1222, 1223, 1224, 1225, 1226, 1227, 1228, 1229, 1230, 1231, 1232, 1233, 1234, 1235, 1236, 1237, 1238, 1239, 1240, 1241, 1242, 1243, 1244, 1245, 1246, 1247, 1248, 1249, 1250, 1251, 1252, 1253, 1254, 1255, 1256, 1257, 1258, 1259, 1260, 1261, 1262, 1263, 1264, 1265, 1266, 1267, 1268, 1269, 1270, 1271, 1272, 1273, 1274, 1275, 1276, 1277, 1278, 1279, 1280, 1281, 1282, 1283, 1284, 1285, 1286, 1287, 1288, 1289, 1290, 1291, 1292, 1293, 1294, 1295, 1296, 1297, 1298, 1299, 1300, 1301, 1302, 1303, 1304, 1305, 1306, 1307, 1308, 1309, 1310, 1311, 1312, 1313, 1314, 1315, 1316, 1317, 1318, 1319, 1320, 1321, 1322, 1323, 1324, 1325, 1326, 1327, 1328, 1329, 1330, 1331, 1332, 1333, 1334, 1335, 1336, 1337, 1338, 1339, 1340, 1341, 1342, 1343, 1344, 1345, 1346, 1347, 1348, 1349, 1350, 1351, 1352, 1353, 1354, 1355, 1356, 1357, 1358, 1359, 1360, 1361, 1362, 1363, 1364, 1365, 1366, 1367, 1368, 1369, 1370, 1371, 1372, 1373, 1374, 1375, 1376, 1377, 1378, 1379, 1380, 1381, 1382, 1383, 1384, 1385, 1386, 1387, 1388, 1389, 1390, 1391, 1392, 1393, 1394, 1395, 1396, 1397, 1398, 1399, 1400, 1401, 1402, 1403, 1404, 1405, 1406, 1407, 1408, 1409, 1410, 1411, 1412, 1413, 1414, 1415, 1416, 1417, 1418, 1419, 1420, 1421, 1422, 1423, 1424, 1425, 1426, 1427, 1428, 1429, 1430, 1431, 1432, 1433, 1434, 1435, 1436, 1437, 1438, 1439, 1440, 1441, 1442, 1443, 1444, 1445, 1446, 1447, 1448, 1449, 1450, 1451, 1452, 1453, 1454, 1455, 1456, 1457, 1458, 1459, 1460, 1461, 1462, 1463, 1464, 1465, 1466, 1467, 1468, 1469, 1470, 1471, 1472, 1473, 1474, 1475, 1476, 1477, 1478, 1479, 1480, 1481, 1482, 1483, 1484, 1485, 1486, 1487, 1488, 1489, 1490, 1491, 1492, 1493, 1494, 1495, 1496, 1497, 1498, 1499, 1500, 1501, 1502, 1503, 1504, 1505, 1506, 1507, 1508, 1509, 1510, 1511, 1512, 1513, 1514, 1515, 1516, 1517, 1518, 1519, 1520, 1521, 1522, 1523, 1524, 1525, 1526, 1527, 1528, 1529, 1530, 1531, 1532, 1533, 1534, 1535, 1536, 1537, 1538, 1539, 1540, 1541, 1542, 1543, 1544, 1545, 1546, 1547, 1548, 1549, 1550, 1551, 1552, 1553, 1554, 1555, 1556, 1557, 1558, 1559, 1560, 1561, 1562, 1563, 1564, 1565, 1566, 1567, 1568, 1569, 1570, 1571, 1572, 1573, 1574, 1575, 1576, 1577, 1578, 1579, 1580, 1581, 1582, 1583, 1584, 1585, 1586, 1587, 1588, 1589, 1590, 1591, 1592, 1593, 1594, 1595, 1596, 1597, 1598, 1599, 1600, 1601, 1602, 1603, 1604, 1605, 1606, 1607, 1608, 1609, 1610, 1611, 1612, 1613, 1614, 1615, 1616, 1617, 1618, 1619, 1620, 1621, 1622, 1623, 1624, 1625, 1626, 1627, 1628, 1629, 1630, 1631, 1632, 1633, 1634, 1635, 1636, 1637, 1638, 1639, 1640, 1641, 1642, 1643, 1644, 1645, 1646, 1647, 1648, 1649, 1650, 1651, 1652, 1653, 1654, 1655, 1656, 1657, 1658, 1659, 1660, 1661, 1662, 1663, 1664, 1665, 1666, 1667, 1668, 1669, 1670, 1671, 1672, 1673, 1674, 1675, 1676, 1677, 1678, 1679, 1680, 1681, 1682, 1683, 1684, 1685, 1686, 1687, 1688, 1689, 1690, 1691, 1692, 1693, 1694, 1695, 1696, 1697, 1698, 1699, 1700, 1701, 1702, 1703, 1704, 1705, 1706, 1707, 1708, 1709, 1710, 1711, 1712, 1713, 1714, 1715, 1716, 1717, 1718, 1719, 1720, 1721, 1722, 1723, 1724, 1725, 1726, 1727, 1728, 1729, 1730, 1731, 1732, 1733, 1734, 1735, 1736, 1737, 1738, 1739, 1740, 1741, 1742, 1743, 1744, 1745, 1746, 1747, 1748, 1749, 1750, 1751, 1752, 1753, 1754, 1755, 1756, 1757, 1758, 1759, 1760, 1761, 1762, 1763, 1764, 1765, 1766, 1767, 1768, 1769, 1770, 1771, 1772, 1773, 1774, 1775, 1776, 1777, 1778, 1779, 1780, 1781, 1782, 1783, 1784, 1785, 1786, 1787,


LAST BLADE
 EDITEUR SNK
 MACHINE PLAYSTATION
 SORTIE AU JAPON 25 FEVRIER 99
 SORTIE EN EUROPE NON COMMUNIQUEE



SNK offre à la PlayStation l'exclusivité de l'adaptation de son titre rapide et violent qui a déchaîné les passions : Last Blade (Gekka no Kenshi en V.O.)



Le déclenchement d'une super attaque est toujours prétexte à des flashes sur écran.

Le fameux mode original qui permet de connaître ce personnage.



Le jeu reste violent et rapide comme sur Neo Geo.

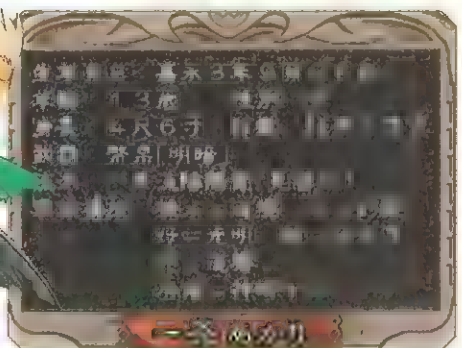


Last Blade

Dans Last Blade, le joueur pourra choisir 12 personnages différents qui s'affronteront dans une Asie du début du siècle. Le système de jeu propose deux styles de combats divers. Tout comme sur Neo Geo, le premier propose au personnage d'avoir une force de frappe accrue mais des possibilités d'enchaînement assez restreintes. Le second style, quant à lui, abaisse la force de frappe, mais en contrepartie rend les enchaînements de coups plus faciles, ce qui permet à chaque joueur de s'affirmer dans son style de jeu sans être handicapé. Comme toujours, les ver-

sions « salon » des jeux SNK proposent des petits plus que ne possédaient pas la Neo Geo ou la version arcade. La première d'entre elles vous permet de consulter un annuaire des personnages du jeu où l'on trouve leur histoire et leurs motivations. Le second mode vous permettra de voir les diverses illustrations qui ont servi à la réalisation du jeu. Le troisième mode propose des « 4-koma manga », petites B.D. en 4 cases parodiques très prisées des fans japonais. Enfin, le jeu présentera une introduction et des séquences de fin inédites en dessin animé.

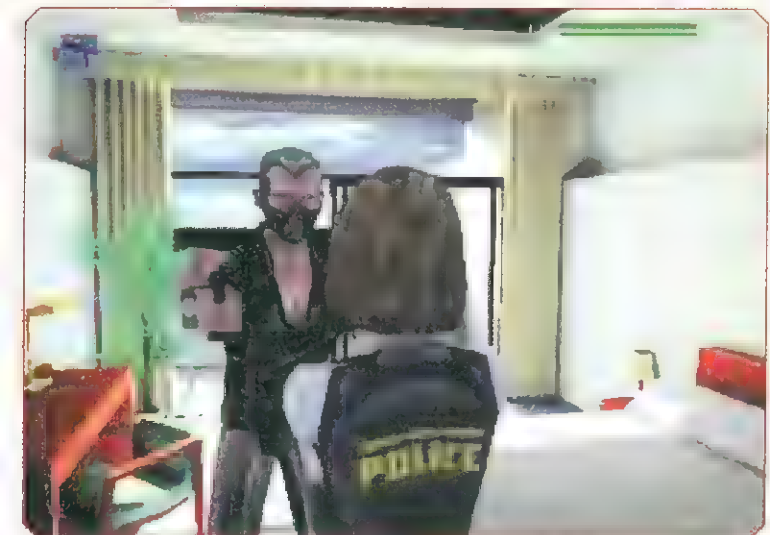
Des options pour PlayStation



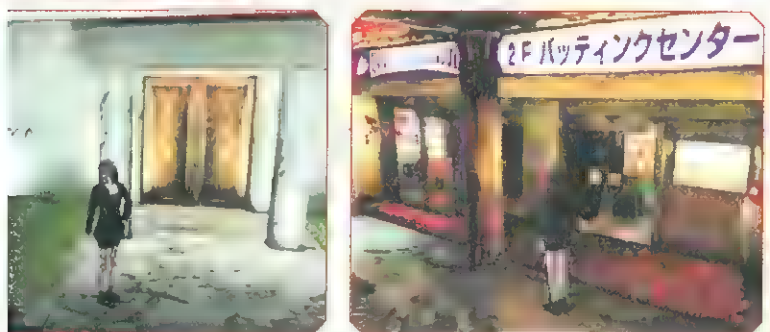
Petit éditeur pas très connu dans le monde du jeu

vidéo, Pulse annonce sans trop le révéler son premier produit pour la Dreamcast, à mi-chemin

entre Blade Runner et Resident Evil.

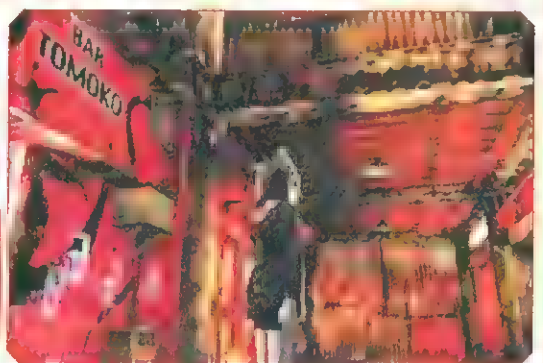


Au début du jeu, Kei possède un joli blouson de la police locale. Essayez de ne pas trop le trouver.

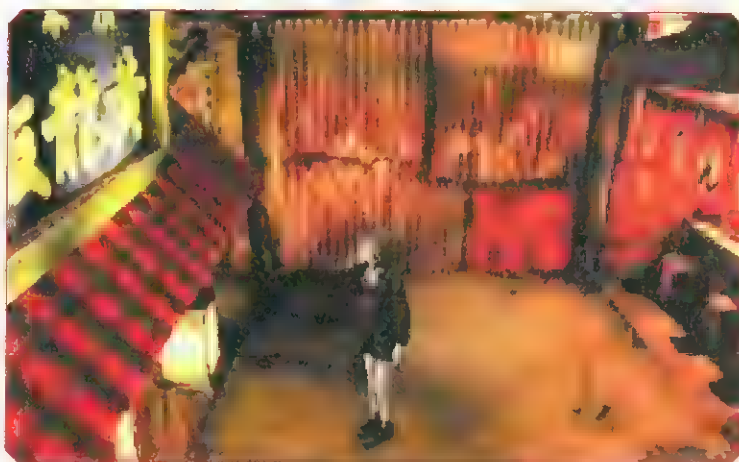


Le bar Asuka semble être l'un des endroits importants du jeu.

Les lieux à explorer sont nombreux et variés. Ambiance Blade Runner garantie !



Undercover 2025 Kei



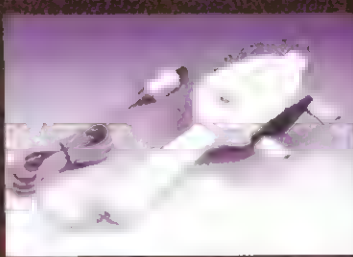
Le quartier chinois, malfamé mais intéressant à explorer.

Révélé à la presse, il y a quelques semaines, Undercover est un jeu surprise qu'on n'attendait pas, surtout de la part de Pulse, un éditeur japonais qui, à la manière d'Imagineer, s'est spécialisé dans l'exploitation nipponne de jeux occidentaux à succès, comme Bad Mojo ou Deadalus Encounter. Cette fois, il s'agit d'un concept complètement original, au scénario extrêmement riche qui met le joueur dans la peau de Sameshima Kei, une détective dans le Tokyo des années 2025. A cette époque, l'internationalisation aidant, la population japonaise n'est plus majoritaire, et pour empêcher les criminels étrangers d'exercer en toute impunité, le département de la police a créé un groupe d'intervention spécial. Kei est une détective compétente mais assez peu sûre d'elle, ce qui est assez peu commun. Elle tentera, dans cette ville futuriste, de poursuivre un mystérieux caïd du nom de Lon Wei. Basé sur l'enquête et l'exploration de lieux divers, le titre

propose aussi diverses scènes d'action à la Resident Evil où la maîtrise des armes à feu est de rigueur. Graphiquement parlant, le jeu est assez proche de Shenmue, ce qui est un signe de qualité. En ce qui concerne la partie aventure, Kei devra explorer un grand nombre d'endroits différents dans Tokyo même et faire des voyages dans les autres pays d'Asie du Sud-Est. Lorgnant légèrement du côté de Blade Runner pour l'ambiance, Undercover proposera au joueur un scénario très suivi et profond, à la manière d'un polar de S.F. très fouillé. Ecrit par Oosawa Saisho, un grand nom japonais de la nouvelle et du script, Undercover a bénéficié d'un soin tout particulier au niveau de l'intrigue. Accompagnée d'un chat robot du nom de Cat qui lui délivrera des indices tout au long du jeu, Kei devra déjouer les pièges qui lui seront tendus, tout en conservant ses relations avec la police. Prévu pour cet été, le titre risque de faire date s'il est aussi profond que Pulse l'annonce.

Canne à pêche

Pour aller avec Get Bass, son jeu de pêche qui sortira au mois d'avril sur Dreamcast, Sega a conçu une manette en forme de canne qui sera vendue simultanément avec le produit. L'appareil a été dévoilé à la presse, il n'y a pas longtemps et, effectivement, on comprend mieux la terreur des poissons.



Okamoto gaffes

Le célèbre directeur des séries Bio Hazard (Resident Evil) et nouveau porte-parole de Capcom, M. Okamoto, a, comme vous l'avez lu le mois dernier, fait une sacrée gaffe en annonçant un scénario de Bio Hazard sur NG4. Fortement enguirlandé par les pontes de Capcom, Okamoto n'en est pas à sa première bourde et est désormais obligé de se surveiller. Enfin, le magazine japonais Dreamcast Fan a quand même réussi à lui arracher la sortie prochaine de Street Fighter Zero 3 sur Dreamcast. Ah ah !



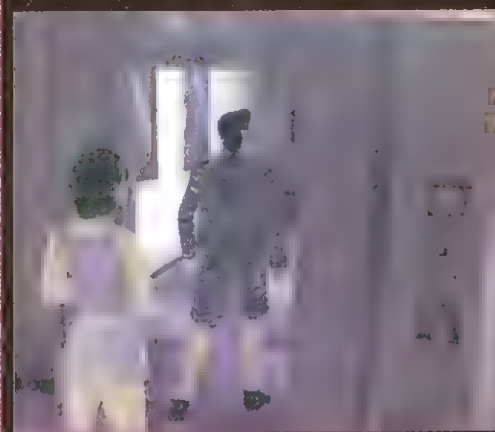
Guru guru onsen



Bon d'accord, ça nous fait un jeu de plus, mais bon. Sega annonce un nouveau produit qui, paraît-il, sera révolutionnaire. Son nom : Guru Guru Onsen, un panaché de mini jeux comme le Solitaire, le Napoléon ou le Mah Jong. Il sera possible de jouer jusqu'à 5 simultanément via une connexion sur le Net. Sortie prévue cet été.

Koei news

Le célèbre éditeur de wargames compliqués et lents, Koei, a annoncé 3 titres pour la Dreamcast. Sennritsu no Bishô (le sourire du frisson), un jeu d'aventure très beau



en 3D pour deux joueurs simultanément et à l'ambiance Resident Evil, très à la mode, où deux étudiants sont poursuivis par des monstres, dans des espaces clos. Très prometteur, ce soft est, tout de même, annoncé avec Sangokushi 4 et Nobunaga No Yabô, 2 wargames des plus compliqués. On ne se refait pas totalement...

Neo Tokyo

Bust a Move Arcade

Devant le succès des jeux musicaux de Konami en arcade, Enix a décidé de suivre le pas et de créer une borne d'arcade reprenant son jeu phare de l'année dernière, Bust a Move. Rien de bien neuf, à part évidemment une réalisation graphique soignée, la possibilité de jouer en mode normal ou avec des chansons remixées et enfin la présence d'un nouveau bouton-pédale. Sortie en arcade fin février 99, au Japon.



Gallop 3



On n'arrête pas une machine qui gagne et Gallop Racer, le jeu de courses le plus débile du monde, a encore une suite de prévue. Gallop Racer 3 sera donc un soft de courses de chevaux avec une réalisation plus poussée et un mode élevage où le joueur devra être gentil avec son étalon, à la manière d'un Tamagotchi. Sortie prévue le 18 mars, au Japon.

D2 la démo

Lors de la sortie du jeu Real Sound de Warp sur Dreamcast, le 11 mars prochain, quelques heureux et chanceux acheteurs pourront tomber sur une version limitée du jeu qui comprendra en bonus une démo de D2. Real Sound, on vous le rappelle, c'est ce jeu d'aventure sans images qui se joue uniquement à l'oreille tout en japonais. Comment, ça refroidit ?

Dance Revolution



A force de sortir des produits débilisés basés sur le son, Konami risque bien de devenir spécialiste de ce nouveau genre. Dernier en date : Dance Dance Revolution qui avait connu un grand succès en arcade. Cette fois-ci, la danse ne se fera pas à la manette, mais sur un tapis muni de capteurs branchés à la PlayStation. Sortie en avril 99.

MAXXI-GAMES

NOUVEAU MAGASIN: 7, Bd Voltaire - Métro République

PlayStation

Jeux NEUFS

ABSOLUTE FOOTBALL	329 F
ALLIANCE	329 F
BIG AIR	329 F
BREATH OF FIRE	329 F
BUG'S LIFE	329 F
BUST A MOVE	329 F
BUST A MOVE 2	329 F
COLIN MC RAE RALLY	329 F
COLONY WARS VENG	329 F
COOL BOARDER 3	329 F
COUPE DU MONDE 98	329 F
DUKE NUKEM TIME TO KILL	329 F
EARTH WORM JIM 3D	329 F
FIFA SOCCER 99	329 F
FORMULA ONE 99	329 F
GRAN STREAM SAGA	329 F
GRAND TOURISMO	329 F
LEGACY OF KAIN 2	329 F
ISS PRO 98	329 F
KNOCK-OUT KINGS	329 F
MEDIEVAL	329 F
MORTAL KOMBAT 3	329 F
NBA LIVE 99	329 F
NHL HOCKEY 99	329 F
NINJA	329 F
NO FEAR DOWN HILL	329 F
OUT	329 F
ODD WORLD RYDGLA	329 F
PARASITE EVE (US)	329 F
POINT BLANK	329 F
PRINCE OF PERSIA	329 F
PRO BOARDERS	329 F
RED ALERT	329 F
RIVAL SCHOOL	329 F
RALLY CROSS	329 F
SPORT CAR GT	329 F
SPYRO THE DRAGON	329 F
TAKU	329 F
TEKKEN 3	329 F
TENDR	329 F
TEST DRIVE 3	329 F
TIGER WOODS	329 F
TOKA TOURING CAR	329 F
TOMB RAIDER	329 F
WARGAMES	329 F
WILD ARMS	329 F
X-MEN VS. ST. GH	329 F
XENOGears (US)	329 F
XENOGears (JP)	329 F
YAKU	329 F
YAKU 2	329 F
YAKU 3	329 F
YAKU 4	329 F
YAKU 5	329 F
YAKU 6	329 F
YAKU 7	329 F
YAKU 8	329 F
YAKU 9	329 F
YAKU 10	329 F
YAKU 11	329 F
YAKU 12	329 F
YAKU 13	329 F
YAKU 14	329 F
YAKU 15	329 F
YAKU 16	329 F
YAKU 17	329 F
YAKU 18	329 F
YAKU 19	329 F
YAKU 20	329 F
YAKU 21	329 F
YAKU 22	329 F
YAKU 23	329 F
YAKU 24	329 F
YAKU 25	329 F
YAKU 26	329 F
YAKU 27	329 F
YAKU 28	329 F
YAKU 29	329 F
YAKU 30	329 F
YAKU 31	329 F
YAKU 32	329 F
YAKU 33	329 F
YAKU 34	329 F
YAKU 35	329 F
YAKU 36	329 F
YAKU 37	329 F
YAKU 38	329 F
YAKU 39	329 F
YAKU 40	329 F
YAKU 41	329 F
YAKU 42	329 F
YAKU 43	329 F
YAKU 44	329 F
YAKU 45	329 F
YAKU 46	329 F
YAKU 47	329 F
YAKU 48	329 F
YAKU 49	329 F
YAKU 50	329 F
YAKU 51	329 F
YAKU 52	329 F
YAKU 53	329 F
YAKU 54	329 F
YAKU 55	329 F
YAKU 56	329 F
YAKU 57	329 F
YAKU 58	329 F
YAKU 59	329 F
YAKU 60	329 F
YAKU 61	329 F
YAKU 62	329 F
YAKU 63	329 F
YAKU 64	329 F
YAKU 65	329 F
YAKU 66	329 F
YAKU 67	329 F
YAKU 68	329 F
YAKU 69	329 F
YAKU 70	329 F
YAKU 71	329 F
YAKU 72	329 F
YAKU 73	329 F
YAKU 74	329 F
YAKU 75	329 F
YAKU 76	329 F
YAKU 77	329 F
YAKU 78	329 F
YAKU 79	329 F
YAKU 80	329 F
YAKU 81	329 F
YAKU 82	329 F
YAKU 83	329 F
YAKU 84	329 F
YAKU 85	329 F
YAKU 86	329 F
YAKU 87	329 F
YAKU 88	329 F
YAKU 89	329 F
YAKU 90	329 F
YAKU 91	329 F
YAKU 92	329 F
YAKU 93	329 F
YAKU 94	329 F
YAKU 95	329 F
YAKU 96	329 F
YAKU 97	329 F
YAKU 98	329 F
YAKU 99	329 F
YAKU 100	329 F

PlayStation

Jeux NEUFS

COMMAND & CONQUER	349 F
CRASH BANDICOOT	349 F
CROC	349 F
DESTINY	349 F
FORMULA ONE	349 F
STA	349 F
THE SIMS	349 F
THE SIMS 2	349 F
THE SIMS 3	349 F
THE SIMS 4	349 F
THE SIMS 5	349 F
THE SIMS 6	349 F
THE SIMS 7	349 F
THE SIMS 8	349 F
THE SIMS 9	349 F
THE SIMS 10	349 F
THE SIMS 11	349 F
THE SIMS 12	349 F
THE SIMS 13	349 F
THE SIMS 14	349 F
THE SIMS 15	349 F
THE SIMS 16	349 F
THE SIMS 17	349 F
THE SIMS 18	349 F
THE SIMS 19	349 F
THE SIMS 20	349 F
THE SIMS 21	349 F
THE SIMS 22	349 F
THE SIMS 23	349 F
THE SIMS 24	349 F
THE SIMS 25	349 F
THE SIMS 26	349 F
THE SIMS 27	349 F
THE SIMS 28	349 F
THE SIMS 29	349 F
THE SIMS 30	349 F
THE SIMS 31	349 F
THE SIMS 32	349 F
THE SIMS 33	349 F
THE SIMS 34	349 F
THE SIMS 35	349 F
THE SIMS 36	349 F
THE SIMS 37	349 F
THE SIMS 38	349 F
THE SIMS 39	349 F
THE SIMS 40	349 F
THE SIMS 41	349 F
THE SIMS 42	349 F
THE SIMS 43	349 F
THE SIMS 44	349 F
THE SIMS 45	349 F
THE SIMS 46	349 F
THE SIMS 47	349 F
THE SIMS 48	349 F
THE SIMS 49	349 F
THE SIMS 50	349 F
THE SIMS 51	349 F
THE SIMS 52	349 F
THE SIMS 53	349 F
THE SIMS 54	349 F
THE SIMS 55	349 F
THE SIMS 56	349 F
THE SIMS 57	349 F
THE SIMS 58	349 F
THE SIMS 59	349 F
THE SIMS 60	349 F
THE SIMS 61	349 F
THE SIMS 62	349 F
THE SIMS 63	349 F
THE SIMS 64	349 F
THE SIMS 65	349 F
THE SIMS 66	349 F
THE SIMS 67	349 F
THE SIMS 68	349 F
THE SIMS 69	349 F
THE SIMS 70	349 F
THE SIMS 71	349 F
THE SIMS 72	349 F
THE SIMS 73	349 F
THE SIMS 74	349 F
THE SIMS 75	349 F
THE SIMS 76	349 F
THE SIMS 77	349 F
THE SIMS 78	349 F
THE SIMS 79	349 F
THE SIMS 80	349 F
THE SIMS 81	349 F
THE SIMS 82	349 F
THE SIMS 83	349 F
THE SIMS 84	349 F
THE SIMS 85	349 F
THE SIMS 86	349 F
THE SIMS 87	349 F
THE SIMS 88	349 F
THE SIMS 89	349 F
THE SIMS 90	349 F
THE SIMS 91	349 F
THE SIMS 92	349 F
THE SIMS 93	349 F
THE SIMS 94	349 F
THE SIMS 95	349 F
THE SIMS 96	349 F
THE SIMS 97	349 F
THE SIMS 98	349 F
THE SIMS 99	349 F
THE SIMS 100	349 F

NINTENDO 64

Jeux NEUFS

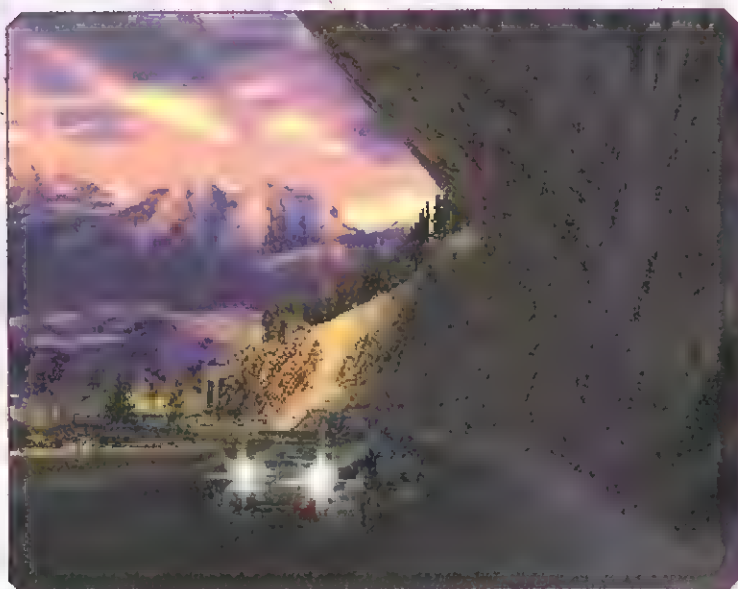
007	349 F
007 II	349 F
007 III	349 F
007 IV	349 F
007 V	349 F
007 VI	349 F
007 VII	349 F
007 VIII	349 F
007 IX	349 F
007 X	349 F
007 XI	349 F
007 XII	349 F
007 XIII	349 F
007 XIV	349 F
007 XV	349 F
007 XVI	349 F
007 XVII	349 F
007 XVIII	349 F
007 XIX	349 F
007 XX	349 F
007 XXI	349 F
007 XXII	349 F
007 XXIII	349 F
007 XXIV	349 F
007 XXV	349 F
007 XXVI	349 F
007 XXVII	349 F
007 XXVIII	349 F
007 XXIX	349 F
007 XXX	349 F
007 XXXI	349 F
007 XXXII	349 F
007 XXXIII	349 F
007 XXXIV	349 F
007 XXXV	349 F
007 XXXVI	349 F
007 XXXVII	349 F
007 XXXVIII	349 F
007 XXXIX	349 F
007 XL	349 F
007 XLI	349 F
007 XLII	349 F
007 XLIII	349 F
007 XLIV	349 F
007 XLV	349 F
007 XLVI	349 F
007 XLVII	349 F
007 XLVIII	349 F
007 XLIX	349 F
007 L	349 F
007 LI	349 F
007 LII	349 F
007 LIII	349 F
007 LIV	349 F
007 LV	349 F
007 LVI	349 F
007 LVII	349 F
007 LVIII	349 F
007 LIX	349 F
007 LX	349 F
007 LXI	349 F
007 LXII	349 F
007 LXIII	349 F
007 LXIV	349 F
007 LXV	349 F
007 LXVI	349 F
007 LXVII	349 F
007 LXVIII	349 F
007 LXIX	349 F
007 LXX	349 F
007 LXXI	349 F
007 LXXII	349 F
007 LXXIII	349 F
007 LXXIV	349 F
007 LXXV	349 F
007 LXXVI	349 F
007 LXXVII	349 F
007 LXXVIII	349 F
007 LXXIX	349 F
007 LXXX	349 F
007 LXXXI	349 F
007 LXXXII	349 F
007 LXXXIII	349 F
007 LXXXIV	349 F
007 LXXXV	349 F
007 LXXXVI	349 F
007 LXXXVII	349 F
007 LXXXVIII	349 F
007 LXXXIX	349 F
007 LXXXX	349 F
007 LXXXXI	349 F
007 LXXXXII	349 F
007 LXXXXIII	349 F
007 LXXXXIV	349 F
007 LXXXXV	349 F
007 LXXXXVI	349 F
007 LXXXXVII	349 F
007 LXXXXVIII	349 F
007 LXXXXIX	349 F
007 LXXXXX	349 F
007 LXXXXXI	349 F
007 LXXXXXII	349 F
007 LXXXXXIII	349 F
007 LXXXXXIV	349 F
007 LXXXXXV	349 F
007 LXXXXXVI	349 F
007 LXXXXXVII	349 F
007 LXXXXXVIII	349 F
007 LXXXXXIX	349 F
007 LXXXXXX	349 F
007 LXXXXXXI	349 F
007 LXXXXXXII	349 F
007 LXXXXXXIII	349 F
007 LXXXXXXIV	349 F
007 LXXXXXXV	349 F
007 LXXXXXXVI	349 F
007 LXXXXXXVII	349 F
007 LXXXXXXVIII	349 F
007 LXXXXXXIX	349 F
007 LXXXXXXX	349 F
007 LXXXXXXXI	349 F
007 LXXXXXXXII	349 F
007 LXXXXXXXIII	349 F
007 LXXXXXXXIV	349 F
007 LXXXXXXXV	349 F
007 LXXXXXXXVI	349 F
007 LXXXXXXXVII	349 F
007 LXXXXXXXVIII	349 F
007 LXXXXXXXIX	349 F
007 LXXXXXXXI	349 F
007 LXXXXXXXII	349 F
007 LXXXXXXXIII	349 F
007 LXXXXXXXIV	349 F
007 LXXXXXXXV	349 F
007 LXXXXXXXVI	349 F
007 LXXXXXXXVII	349 F
007 LXXXXXXXVIII	349 F
007 LXXXXXXXIX	349 F
007 LXXXXXXXI	349 F
007 LXXXXXXXII	349 F
007 LXXXXXXXIII	349 F
007 LXXXXXXXIV	349 F
007 LXXXXXXXV	349 F
007 LXXXXXXXVI	349 F
007 LXXXXXXXVII	349 F
007 LXXXXXXXVIII	349 F
007 LXXXXXXXIX	349 F
007 LXXXXXXXI	349 F
007 LXXXXXXXII	349 F
007 LXXXXXXXIII	349 F
007 LXXXXXXXIV	349 F
007 LXXXXXXXV	349 F
007 LXXXXXXXVI	349 F
007 LXXXXXXXVII	349 F
007 LXXXXXXXVIII	349 F
007 LXXXXXXXIX	349 F
007 LXXXXXXXI	349 F
007 LXXXXXXXII	349 F
007 LXXXXXXXIII	349 F
007 LXXXXXXXIV	349 F
007 LXXXXXXXV	349 F
007 LXXXXXXXVI	349 F
007 LXXXXXXXVII	349 F
007 LXXXXXXXVIII	349 F
007 LXXXXXXXIX	349 F
007 LXXXXXXXI	349 F
007 LXXXXXXXII	349 F
007 LXXXXXXXIII	349 F
007 LXXXXXXXIV	349 F
007 LXXXXXXXV	349 F
007 LXXXXXXXVI	349 F
007 LXXXXXXXVII	349 F
007 LXXXXXXXVIII	349 F
007 LXXXXXXXIX	349 F
007 LXXXXXXXI	349 F
007 LXXXXXXXII	349 F
007 LXXXXXXXIII	349 F
007 LXXXXXXXIV	349 F
007 LXXXXXXXV	349 F
007 LXXXXXXXVI	349 F
007 LXXXXXXXVII	349 F
007 LXXXXXXXVIII	349 F
007 LXXXXXXXIX	349 F
007 LXXXXXXXI	349 F
007 LXXXXXXXII	349 F
007 LXXXXXXXIII	349 F
007 LXXXXXXXIV	349 F
007 LXXXXXXXV	349 F
007 LXXXXXXXVI	349 F
007 LXXXXXXXVII	349 F
007 LXXXXXXXVIII	349 F
007 LXXXXXXXIX	349 F
007 LXXXXXXXI	349 F
007 LXXXXXXXII	349 F
007 LXXXXXXXIII	349 F
007 LXXXXXXXIV	349 F
007 LXXXXXXXV	349 F
007 LXXXXXXXVI	349 F
007 LXXXXXXXVII	349 F
007 LXXXXXXXVIII	349 F
007 LXXXXXXXIX	349 F
007 LXXXXXXXI	349 F
007 LXXXXXXXII	349 F
007 LXXXXXXXIII	349 F
007 LXXXXXXXIV	349 F
007 LXXXXXXXV	349 F
007 LXXXXXXXVI	349 F
007 LXXXXXXXVII	349 F
007 LXXXXXXXVIII	349 F
007 LXXXXXXXIX	349 F
007 LXXXXXXXI	349 F
007 LXXXXXXXII	349 F
007 LXXXXXXXIII	349 F
007 LXXXXXXXIV	349 F
007 LXXXXXXXV	349 F
007 LXXXXXXXVI	349 F
007 LXXXXXXXVII	349 F
007 LXXXXXXXVIII	349 F
007 LXXXXXXXIX	349 F
007 LXXXXXXXI	349 F
007 LXXXXXXXII	349 F
007 LXXXXXXXIII	349 F
007 LXXXXXXXIV	349 F
007 LXXXXXXXV	349 F
007 LXXXXXXXVI	349 F



V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION 2

EDITEUR : INFOGRAMES
MACHINE : PLAYSTATION
SORTIE EN EUROPE : JUIN 99

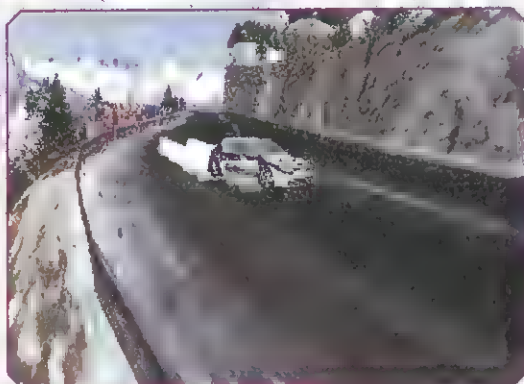
Face à la concurrence de Colin McRae, Infogrames a décidé de donner une suite à V-Rally. Un titre toujours aussi simulation, mais techniquement bien plus abouti.



Les courses se déroulent à différents moments de la journée. Les effets de lumière qui les accompagnent sont de toute beauté.

Les pistes de Monte-Carlo requièrent une maîtrise parfaite du dérapage.

Un soin particulier a été apporté à la régulation du relief des parcours. Des résultats prometteurs.



V-Rally 2

Fort de ses 2,4 millions d'unités écoulées à travers le monde et malgré ses deux années d'ancienneté, V-Rally demeure encore à l'heure actuelle l'une des valeurs sûres dans le cœur du grand public. Pourtant, devant la menace réelle représentée par Colin McRae, il était temps pour Infogrames de redonner un coup de jeune à sa simulation fétiche. La balance allait-elle pencher vers le simple lifting ou bien vers la refonte intégrale ? Après 18 mois de travail acharné pour l'équipe d'Infogrames, nous avons enfin pu apercevoir une version achevée à 80 %. De premières impressions prometteuses. C'est certain, Infogrames n'a pas vraiment le droit à l'erreur avec ce produit. Ambassadeur de la marque à travers le monde, sa suite devra obligatoirement surpasser l'original si elle prétend vouloir faire vibrer les foules. Pas évident de passer après un Gran Turismo me direz-vous. Oui, mais le challenge s'avère des plus stimulants pour les déve-

loppeurs qui ont pris leur tâche à bras le corps. Ainsi V-Rally Championship Edition 2, de son vrai nom, a bénéficié de la crème des nouveautés techniques actuelles. A commencer par l'apparition d'un moteur 3D inédit des plus performants permettant, entre autres, une distance d'affichage de près de 60 mètres. Adieu clipping disgracieux, bienvenue confort de pilotage. En ce qui concerne les petits plus qui font toujours

bien plaisir, on retrouvera le désormais traditionnel « environment mapping » et ses réflexions de lumière somptueuses

L'artillerie lourde

sur les carrosseries. A noter aussi des effets de fumée, de rougissement de disques des freins, et la modélisation du pilote et du copilote dans l'habitacle. De plus, grâce à l'optimisation de la PlayStation, ce nouveau V-Rally tournera en haute résolution à près de 25 images/sec. J'en connais qui doivent déjà piaffer d'impatience, et ce n'est pas fini. En effet la technique est primordiale mais qu'en est-il vraiment des courses ? Peut-on

conduire une Ferrari ? Comment faire si on n'a pas le permis ? Autant de questions qui ne peuvent rester sans réponse.

Une fois de plus, les amphétamines ont circulé afin de doper les performances du premier V-Rally. Préparez vos valises car vous voici convié à 92 spéciales se déroulant sur 12 zones géographiques différentes ! Entre les tracés uniques ou les circuits, un seul point commun : réalisme des situations.

Pour y parvenir, les parcours ont été modélisés avec une attention particulière portée aux reliefs. De la bossellette, à la large dune en passant par le désagréable nid de poule, les suspensions des 50 véhicules (répartis en WR et Kit Cars, plus les « extras cars »), ainsi que les mécanismes du Dual Shock archi-sollicités, vont subir toutes les usures. De plus, grâce aux données télémétriques fournies par les constructeurs, le comportement des voitures devrait être remarquable même si pour le moment il semblait encore trop proche du V-Rally d'origine. Lors des courses, tout l'environnement est aussi géré de manière réaliste

et les déformations dues aux accidents seront légion grâce aux nombreux points d'impacts possibles. Un passage dans une flaque de boue et votre voiture se retrouve maculée de terre humide. La traversée d'un petit court d'eau et vous voici propre comme un sou neuf ! Magique tout comme le dynamisme des caméras qui suivent l'action au plus près et réagissent en conséquence. Pour finir en beauté, voici les deux

surprises du chef : un mode multi-joueurs à 4 sur le même écran et l'éditeur de circuit enfin disponible ! Alléluia,

les prières de millions de joueurs vont enfin être exaucées. En phase finale de développement, le travail des concepteurs se concentre actuellement sur l'optimisation du moteur graphique, mais aussi et surtout sur les réglages de la jouabilité indispensable à toute simulation de ce calibre. Si la forme se doit d'être excellente, ce sont certainement les petits détails qui feront de ce V-Rally 2 un grand jeu et là nous pouvons faire confiance aux passionnés d'Infogrames. Une suite très attendue.

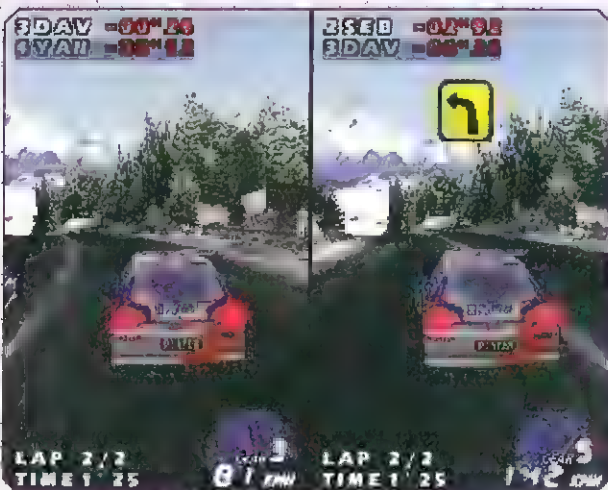
Les détails feront la différence



Le moteur 3D totalement repensé, permet l'affichage de textures fines et réalistes.



Lors des dérapages la fumée et les traces laissées sont de toute beauté.



Le mode deux joueurs apportera son lot de duels entre amis. Le tout sans le moindre signe de ralentissement.

Des trajectoires au cordeau pour un titre à l'intérêt décapé.

Enfin un titre très prometteur pour infogrames. V-Rally 2 à suivre !



Les différents circuits vous feront découvrir de nouveaux paysages : maritimes, montagneux, tropicaux, désertiques... Les voyages par procuration !

À surveiller de près, Prince Naseem Boxing est un des prochains gros titres de Codemasters, avec Colin McRae Rally 2... A défaut de vous parler de ce dernier, voyons pourquoi Prince Naseem pourrait bien casser la baraque !



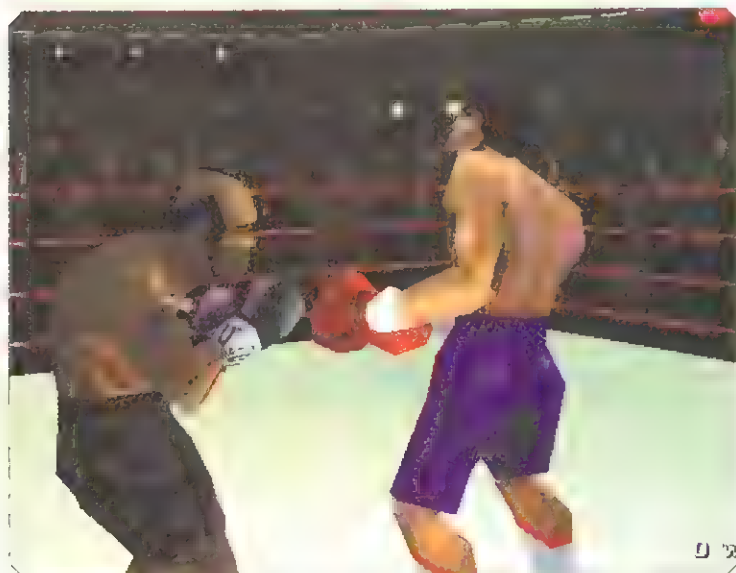
Les preuves sont performantes et faciles à utiliser. En maintenant le bouton prévu à cet effet, il suffit ensuite d'indiquer la direction dans laquelle on souhaite se pencher.



Prince Naseem Boxing



Plusieurs titres de... même qu'un replay paramétrable.



Codemasters, la petite boîte qui monte très vite... Cet éditeur anglais, qui a bâti sa renommée sur la série des MicroMachines a réussi à imposer Colin McRae Rally comme le meilleur du genre, mais aussi TOCA 2 plus récemment et continue aujourd'hui à concurrencer les géants du sport sur PlayStation. Prince Naseem Boxing sera le 2e gros titre de boxe sur la console Sony, après Knockout Kings '99 d'Electronic Arts. Ce dernier a déjà fait ses preuves avec une animation sans faille, un gameplay bien réglé et une réalisation correcte : qu'aura Prince Naseem Boxing à proposer face au titre de l'éditeur n°1 mondial.

Après y avoir joué et discuté longuement avec les développeurs, il est clair que Prince Naseem Boxing n'a rien à voir avec la simulation d'EA Sports. Déjà, la réalisation semble plus poussée, KK'99 offrant des personnages aux textures simplissimes et des rings peu stimulants. Chez Codemasters, on a pris le parti de rendre le titre plus attractif pour les non initiés, tout en conservant un certain réalisme dans les animations et la jouabilité. Trois modes différents seront proposés. Le premier, arcade, permet de jouer rapidement, de bénéficier d'enchaînements de coups spéciaux, sans pousser trop loin la complexité des matches. Le mode championnat, en revanche, privilégie un peu

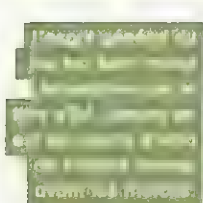
Rien à voir !

plus la tactique en combat, et pour finir, sans doute le plus intéressant de tous, le mode carrière. Dans ce dernier, vous allez tout simplement prendre en charge l'entraînement et la carrière d'un nouveau boxeur. D'abord, on choisit son style en le comparant à celui de grands boxeurs, puis on progresse sur une échelle de temps précise. Les options sont nombreuses, sans être rébarbatives, et on s'y croit : les matchs des autres boxeurs s'organisent en parallèle, et en attendant de monter sur le ring, c'est à vous de choisir quels seront les entraînements à suivre. Le système est simple : vous avez un certain nombre de points à répartir entre différentes techniques d'entraînement, ces points étant directement ôtés de votre réserve de repos. Ainsi, un entraînement trop dur vous donnera un boxeur fatigué, incapable de tenir la distance

sur le ring. De même, il faudra surveiller son poids, afin de rester dans les limites de la catégorie choisie. Ensuite, à vous les ceintures de la victoire... La carrière est ponctuée de pages de journaux avec de gros titres du genre : « Zlu explose la face d'Ogl » ou encore « un jeune boxeur se la donne grave », qui vous permettent de prendre connaissance de votre réussite médiatique mais aussi de celle des autres. Prince Naseem Boxing proposera en outre 16 boxeurs, réels ou fictifs, et un mode permettant de jouer un championnat à 8 joueurs en plus du classique mode versus. Techniquement bien parti, avec de bonnes idées et un gameplay qui promet de satisfaire un large public d'amateurs, Prince Naseem Boxing semble prêt à soutenir la comparaison face à Knockout Kings '99. Qui sera le vainqueur ? Faites vos pronostics...



Un mode carrière qui promet, une réalisation originale, Prince Naseem ne manque pas d'atouts



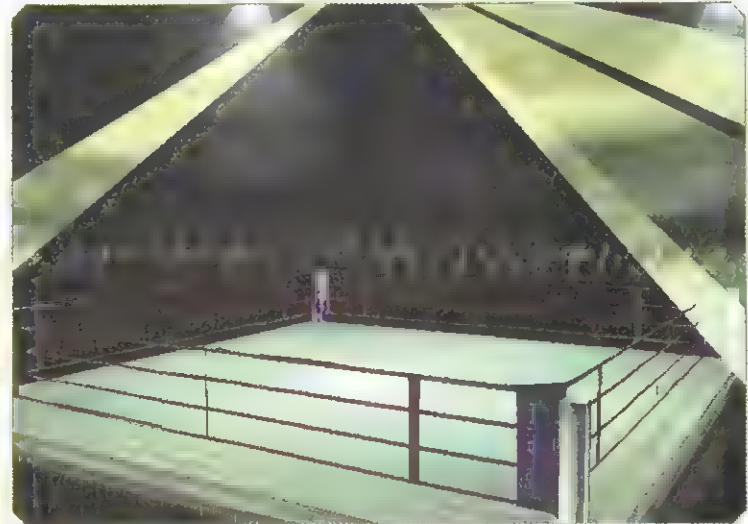
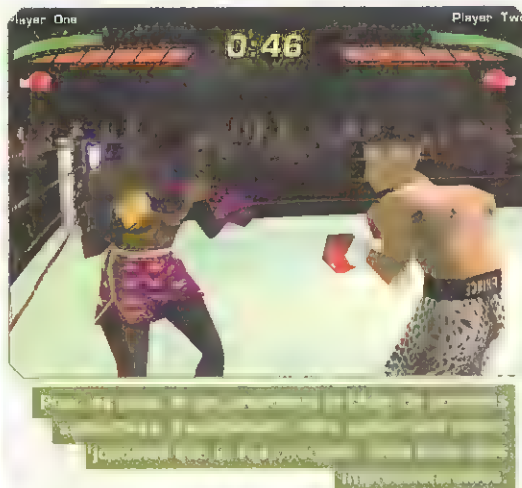
Un peu de culture

Qui est Prince Naseem ? Pour ceux qui ne suivent pas la boxe, sachez que ce sportif de 24 ans, de la catégorie poids plume, est une étoile montante du monde pugilistique. 31 combats, 31 victoires, 28 K.O., voilà un palmarès qui n'a rien à envier à celui du célèbre Tyson ! D'origine arabe et de nationalité anglaise, Prince

Naseem commence déjà à défrayer la chronique qui lui bâtit une image de Bad Boy. Toujours est-il que c'est un passionné de jeu vidéo, qui a « pris beaucoup de plaisir à tabasser les gars de Codemasters (sur le jeu bien sûr) ».



Prince Naseem Boxing



Plus... Le mode carrière

Voilà sans conteste la partie la plus intéressante du jeu. Complète, mais pas trop compliquée, elle assure de longues heures de jeu, d'autant que la Memory Card permettra de sauvegarder son boxeur et de le confronter à celui d'un pote par exemple.



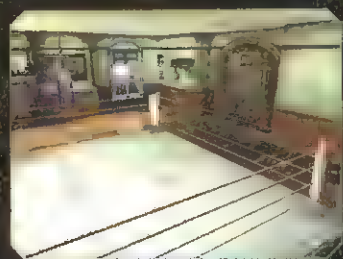
Cet écran regroupe toutes les données de votre boxeur : la répartition horaire de ses entraînements, ses caractéristiques, et le temps restant avant la prochaine rencontre.



Ici, vous aurez accès aux parcours des autres boxeurs du circuit. Statistiques des matchs, confrontations prévues, attributs, avec une comparaison simple par rapport au votre.



Votre entraîneur vous dispensera régulièrement des conseils. Tous ne sont pas à suivre, mais il est bon d'en prendre connaissance.



Evidemment, des combats d'entraînement auront lieu sur le ring de votre salle.



On se souvient des combats de Tekken, où la manière des personnages cachés de Tekken.



Les options disponibles

vues aux cadrans en passant par

Habituellement, nous ne prenons pas ou peu parti, lors d'une preview... Mais dans le cas de Wing Over 2, difficile de ne pas se laisser aller, le jeu étant terminé dans sa version japonaise depuis un paquet de temps. Nous nous retrouverons donc avec l'adaptation d'un soft qui graphiquement est à peine du niveau du premier Air Combat et qui n'aura, pour faire ses preuves, que sa durée de vie et son intérêt pur. De ce côté-là, en revanche, tout semble avoir été correctement réalisé. Vous commencez avec un petit pécule, pour vous payer vos leçons de pilotage dans l'armée. Déjà pilote dans le civil, vous pourrez exercer de petits jobs de colportage, pour amasser un peu plus d'argent, car la moindre

leçon ratée devra être repayée, un peu comme si vous loupez le code. Ensuite, les missions s'enchaîneront et le jeu proposera différents appareils et armements. Orienté simulation, des tonnes de vues de caméra sont disponibles, ainsi que l'ensemble des cadrans nécessaires au pilotage. Cela dit, ne vous attendez pas à retrouver la précision et le réalisme des titres PC. Wing Over 2 se présente juste comme un petit jeu qui pourra éventuellement en intéresser certains, à défaut d'avoir de vrais concurrents. Reste à juger de l'intérêt moyen des missions proposées, de la qualité de l'action, etc. Ce que nous ne manquerons pas de faire avec justesse voire brio, dans le prochain numéro !

Wing Over 2

EDITEUR : JVC/VIRGIN
 MACHINE : PLAYSTATION
 DISPO. EUROPE : MARS 99

Wing Over 2



Les briefings sont clairs, mais franchement gonflants...

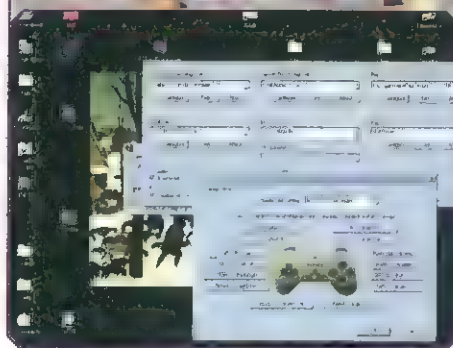


Sony refuse l'émulateur

L'info s'est répandue sur le Net (et ailleurs, ensuite) telle une traînée de poudre : depuis la fin du mois de janvier, un nouveau type de PlayStation a vu le jour ! Pourtant, pas la peine de s'exciter, pour la PlayStation 2, il faudra revenir plus tard. Non, en fait de nouvelle machine, il s'agit plutôt d'un émulateur (logiciel permettant de simuler le fonctionnement d'un programme sur un ordinateur) répondant au ridicule nom de Virtual Game Station. Oui et alors, me rétorquerez-vous, je n'ai pas à me plaindre de ma PlayStation. Hum, eh bien, outre le fait de tourner exclusivement sur des Mac G3 juste super plus chers qu'une Play et d'apporter d'infimes améliorations techniques, il est indéniable que le Virtual Game Station n'a rien de véritablement révolutionnaire. Cependant, Sony n'est pas resté amorphe devant une telle action. Ainsi, le 27 janvier, Sony Europe et Sony of America ont

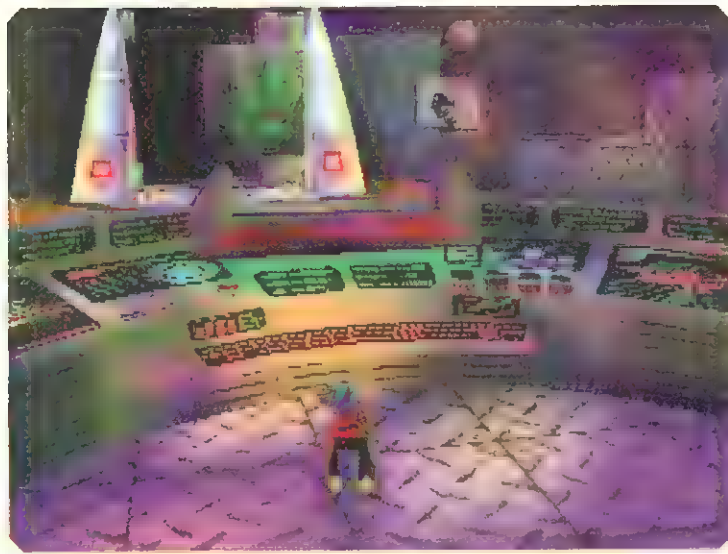
intenté conjointement un procès contre Connectix Corporation (qui vend l'émulateur en question 300 frs environ) pour atteinte à leurs droits d'auteurs ainsi qu'à leur propriété intellectuelle. Ça ne rigole vraiment plus. En effet, après avoir déjoué le système anti-piratage de la PlayStation, Connectix risque d'ouvrir la porte à un piratage à grande échelle des jeux. De plus, mis à part sur les derniers modèles Mac, la fluidité et le rendu graphique des jeux s'avèrent inférieurs à leurs équivalents PlayStation. Il y a donc une altération de la qualité du produit qui pourrait jouer en défaveur de Sony. Alors que les émulateurs commencent à pulluler (émulateurs N64, PlayStation, Super Nintendo, etc., le tout sur PC ou Mac), il semble primordial que les géants du jeu vidéo restent sur le qui-vive afin d'éviter certaines démarches allant, à plus ou moins long terme, à l'encontre des joueurs eux-mêmes ! Nous serions alors tous perdants...

Dernière minute... Dernière minute... Dernière
Vendredi 5 février, la Cour de San Francisco a refusé d'engager des poursuites dans l'affaire opposant Sony à Connectix. Dans les faits, le Virtual Game Station pourra donc être commercialisé. En attendant le recours déposé par Sony pour la mi-mars. Affaire à suivre !



Soul Blade, sur l'émulateur version PC, bénéficie d'un lissage assez incroyable. Merci les cartes 3D. La fluidité n'étant pas forcément au rendez-vous.

Enter the Gecko allait se pointer aussi vite sur la PlayStation. Cela dit, ça tombe plutôt bien, vu



Gex contre Dr Rez



L'affreux docteur Rez a enlevé la très sexy Xtra, femme espionne de son état. Cet agissement d'une extrême bassesse ne pouvait pas mieux tomber pour remettre notre héros à peau verte sur le devant de la scène. Si l'épisode précédent faisait appel à de nombreuses références cinématographiques, je vous rassure tout de suite, cet opus reste dans le même esprit. En effet, selon les niveaux, il sera aisé de reconnaître les différents clins d'œil qu'offre Gex contre Dr Rez. D'Indiana Jones au barbant Sherlock Holmes, notre lézard s'en donne à cœur

joie en revêtant les panoplies de nos héros du petit et du grand écran ! Vous effectuerez aussi de grandes et inoubliables rencontres avec le Père Noël version trash, les pirates des Caraïbes et bien d'autres ennemis variés qui vous empoisonneront l'existence. De la dérision et de l'humour gras au programme donc, pour un titre qui semble très prometteur...

Gex contre Dr Rez confirme une fois de plus la réputation de notre reptile fétiche en tant que roi du déguisement ! Doté de plus de

25 tenues de circonstance, la variété est le maître mot de cette nouvelle aventure décidément très agitée. Pour en venir à la réalisation du soft, la représentation 3D du jeu adopte une vision à la troisième personne, avec la possibilité de zoomer ou d'effectuer des rotations manuelles pour replacer la caméra à votre convenance. Sans oublier la très pratique vue subjective qui permet de regarder autour de soi pour apprécier les distances entre une plate-forme et une autre, ce qui s'avère indispensable pour ne pas finir défenestré ! Sinon, notre ami verdâtre

bénéficie de nouvelles animations comme la glissade, la plongée et autres innom-

brables attaques à

base de projectiles. Très « multimédia » comme personnage, ce Gex ! Et, pour conclure, la cerise sur le gâteau : vous retrouverez, en guest star, la pulpeuse Marlice Andrada, pin-up de la série Alerte à Malibu, dans le rôle de la délicieuse espionne que Gex doit délivrer des griffes de Rez. Jamais un jeu vidéo n'avait offert meilleure motivation, vous me direz... A surveiller de près donc pour le mois d'avril.

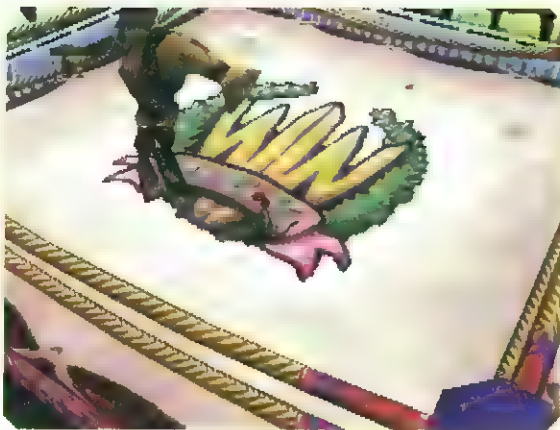
Gex : lézard ou caméléon ?

Lorsque vous ne touchez pas à la manette, Gex se met à baller, danser...





Qui a dit que la télévision n'était pas dangereuse ?



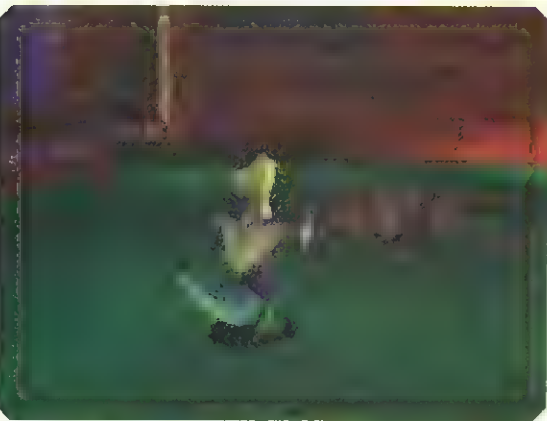
Gex est un adepte de la nage dite « du chien ». A noter que les éclairages sont en nombre conséquent dans ce niveau !



Pas d'effets de brouillard : la perception de l'environnement 3D est particulièrement vaste et profonde dans cet épisode !



Ces nouvelles aventures de Gex nous prouvent que l'habit ne fait pas le moine !



Plusieurs moyens de locomotion dont le crocodile, vous simplifieront la vie et vous donneront un air plus précieux ! C'est la classe !

Un Gecko pas net !

A priori Gex devrait consulter un psychiatre pour analyser son goût prononcé du déguisement. Cette maladie pathologique porte un nom : le dédoublement de personnalité ! A moins que notre gars ne se cherche encore à son âge et là, son cas est encore plus grave.



Gex alias Barbe-Bleue !



Gex en Ramsès II !



Gex-Robin des bois !

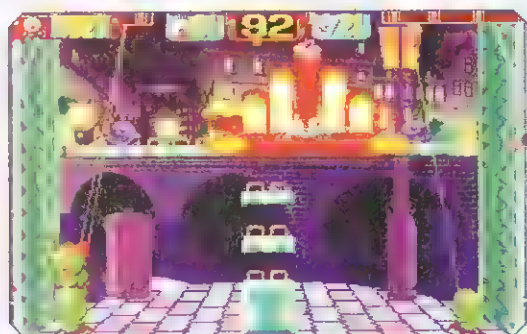
Telex

L'arcade à domicile

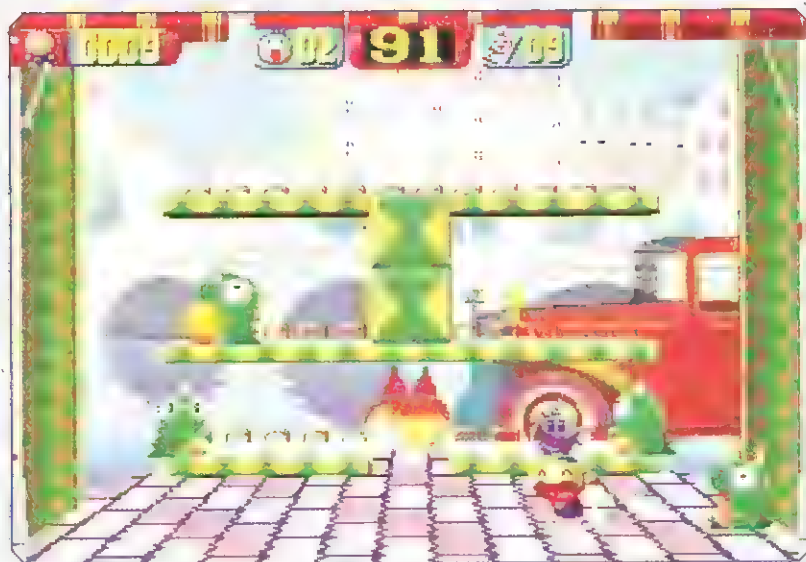
Nous vous en parlions en long et en large le mois dernier. Shen Mue s'annonce grandiose et bourré de clins d'oeil sympathiques. Ainsi, apprenez que parmi les multiples bâtiments qui composent la ville, les fouineurs pourront trouver une immense salle d'arcade comprenant tous les vieux titres de L'AM2 en version jouable ! Qui résisterait à une petite partie d'Outrun, d'Afterburner ou bien de Super Hang On ? En revanche, comme dans la réalité, si vous dépensez tous vos deniers à jouer, se posera le problème de la nourriture et du logement ! Shen Mue est plus qu'un jeu, c'est le premier programme où l'on « apprend la vraie vie en s'amusant ». Trop fort, je vous dis.

Après une spécialisation dans le genre
Tétris, JVC s'adonne au Bomberman-like.

Mais ce style simpliste et mignon ne
s'avèrera-t-il pas trop « japonais » pour nous ?



Monstres aux
capacités
variables et
bombes
d'intensité
différente
permettent
de diversifier
les stages.

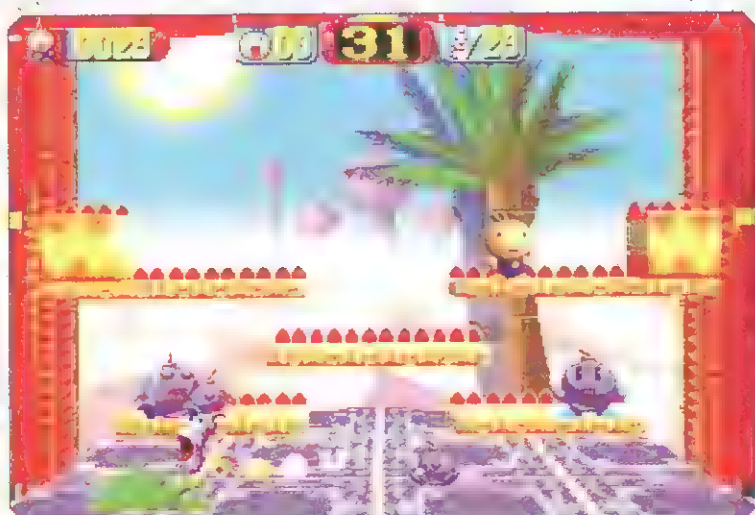


Yoyo's Puzzle Park

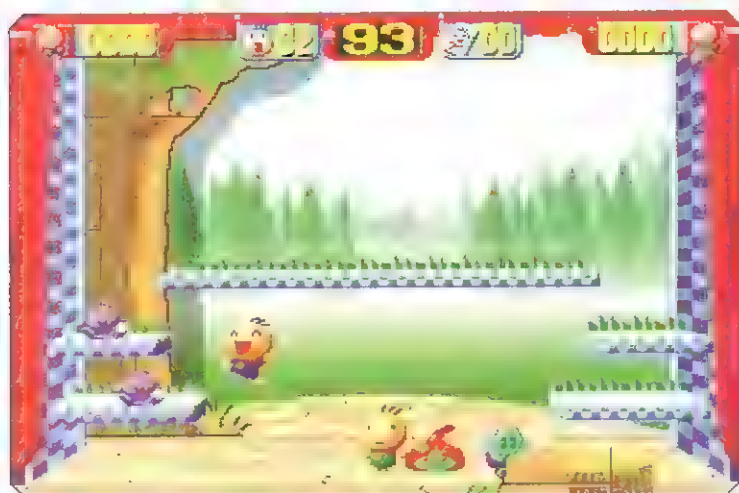
Telex

La Neo Geo Pocket prend des couleurs

Totalement éclipsée par le phénoménal succès de la Game Boy Couleur, la Neo Geo Pocket n'est pas parvenue à s'imposer. Pourtant SNK persiste et signe, en annonçant la sortie, pour le 19 mars, d'une version couleur de sa portable. Ainsi, pour environ 460 frs, vous bénéficierez d'un écran affichant jusqu'à 146 couleurs simultanément sélectionnées parmi une palette de 4 096, le tout pour une autonomie de 40 heures. Cerise sur le gâteau, grâce à la liaison infrarouge qui équipe la machine, 64 personnes pourront jouer ensemble. Si ces caractéristiques se révèlent supérieures à celles de la GB Couleur, en termes de ludothèque la balance penche clairement en faveur de Nintendo. Un pari difficile pour SNK.



A première vue, la difficulté n'est pas très élevée : une fois découvertes les capacités des monstres d'un niveau, on apprend dans la minute comment les contourner.



L'équipe de JVC nous avait sortis le Tetris traditionnel sur PlayStation, et elle persiste et signe dans la veine « petits jeux qui n'ont l'air de rien » avec ce soft typiquement japonais. Il s'agit donc d'un puzzle game, comme on les appelle dans les

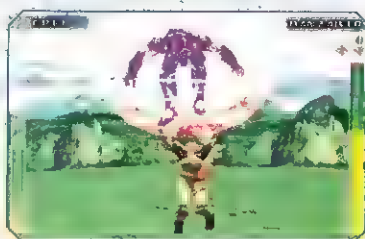
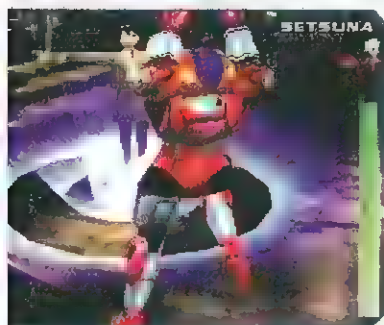
milieux informés, au principe mixant Bomberman et Bubble Bobble. Vous jouez un petit personnage qui peut faire 2 choses : assommer les enne-

mis et déclencher l'explosion de bombes. Tout le challenge consiste donc à faire sauter les bombes à proximité des intrus pour nettoyer les stages les uns après les autres.

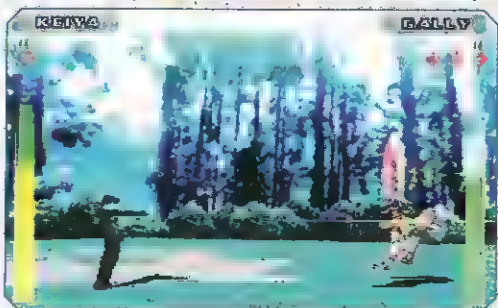
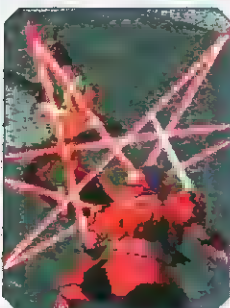
Et rien de nouveau !

Le jeu propose en outre un mode 2 joueurs en simultané, où l'on peut à loisir se faire péter mutuellement. Bref, graphismes rétros en 2D, personnages mignons etc. sont les seuls ingrédients de ce soft qui ne devrait pas révolutionner le genre.

Evil Zone, jeu de combats de son état, surfe sur la tendance manga avec ses personnages décidément très japonisants.



Le Bioman de service se fait emprisonner dans une sphère d'énergie !



Un jeu de baston déguisé

C'est Titus qui va s'occuper de la conversion d'Erevatsju (titre en japonais), pour le marché européen. Rebaptisé Evil Zone pour le confort évident de la langue, le titre mettra en scène une dizaine de combattants au look très nippon. Ainsi, vous trouverez, par exemple, parmi les protagonistes, un clone de Bioman ou encore la très désormais classique petite fille japonaise aux gros yeux et aux poutons larges. Autre-ment, la seconde caractéristique de ce soft est de proposer des coups spéciaux spectaculaires et facilement réalisables pour le joueur néophyte lambda. Quelle préciosité ! Le point fort d'Evil Zone est sans conteste son gameplay très agréable et maniable. Pour cause : l'interface ne contient

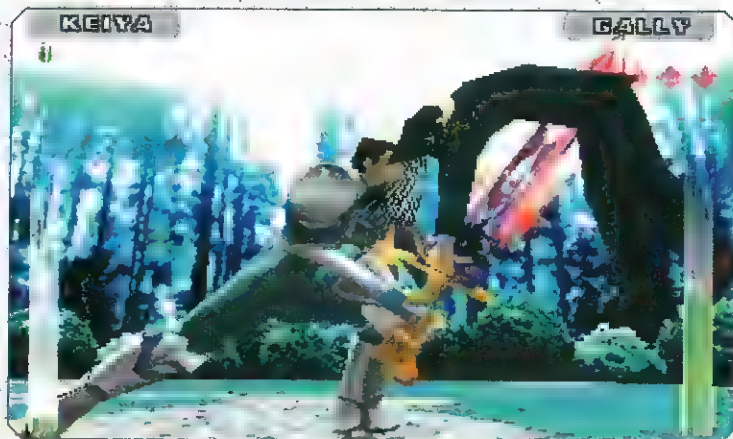
que deux boutons en guise de coups. L'un sert pour la parade et l'autre pour effectuer des attaques. Cette configuration apparemment très simpliste n'empêche pas Evil Zone de fourmiller d'innombrables coups spéciaux, puisque des manipulations (style quart de tour) à la croix de direction viennent s'ajouter judicieusement à la prise en main. Restant dans l'esprit de Rival Schools, des séquences en temps réel viennent se greffer aux affrontements et confèrent au titre une sacrée pêche ! A part cela, l'éditeur prévoit de changer le style des musiques, essentiellement constituées de variétoches japs insipides dans la mouture originale ! Bien sûr, pour plus de détails, rendez-vous au mois de mai dans les colonnes des prochains tests !



EVIL ZONE

EDITEUR
MACHINE
SORTIE EN EUROPE.

TITUS
PLAYSTATION
MAI 99



Evil zone

Telex

Transformez votre Dreamcast en PC

Alors qu'un adaptateur nommé VGA Box s'apprête à voir le jour, permettant de jouer via un moniteur PC, Sega vient d'annoncer la sortie pour le mois d'août 99 de 2 nouveaux accessoires quasi inédits pour une console. Il s'agit en effet d'un disque dur et d'une imprimante qui viendront se brancher sur les ports périphériques en USB. Surfer sur Internet grâce à sa Dreamcast deviendra alors un véritable plaisir. De nombreuses possibilités de jeux devraient aussi en tirer parti, et là c'est tout bonus !

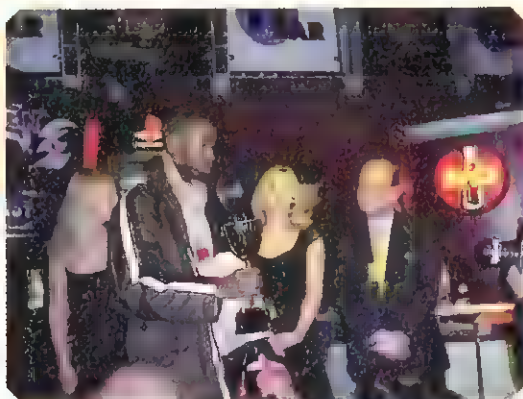


champion sportif, d'autres s'entraînent sans relâche dans l'espoir d'obtenir la couronne mondiale de Tekken 3 ! Une finale

MAISON 100% 100%

Concours Tekken 3

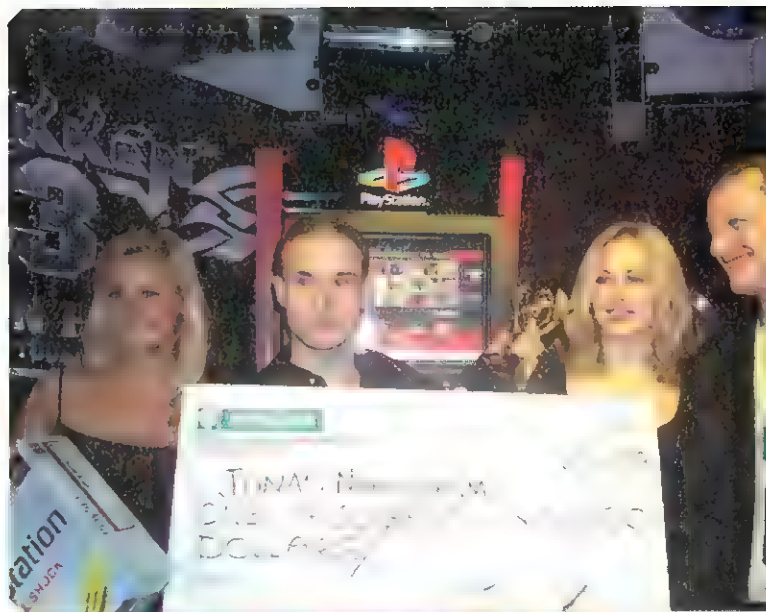
La confrontation mondiale



Tekken

La N64 se met en boule

Eh bien, il ne manquait plus qu'une simulation de bowling à la pauvre N64 ! Grâce aux génies créatifs d'Athena, les heureux possesseurs de l'unique console floue du monde vont connaître l'extase en jouant à Super Bowling. La seule bonne nouvelle reste que le jeu, prévu pour le mois de mars, ne devrait - sauf désastre - pas sortir du territoire japonais. On retient notre souffle.



Ce mercredi 27 janvier, le Namco Station de Londres accueillait la tant attendue finale mondiale de Tekken 3. Après des semaines d'entraînement acharné et des kilomètres de sparadrap, les 18 champions internationaux ainsi que les 14 sélectionnés via Internet allaient enfin pouvoir s'affronter à grand renfort de hits combos et de bottes secrètes. Pour la première fois à l'échelle mondiale, un titre de champion du monde allait être décerné à un joueur sur console ! Preuve de l'importance de l'événement, la presse s'était déplacée en masse. Ainsi

chaque délégation se fit un devoir d'encourager activement son pou-lain... une véritable ambiance de Coupe du Monde, la beauferie en moins. Une finale survoltée, certes, mais pas au détriment du beau jeu. Au fil des combats, toujours plus techniques et impressionnants, alors qu'on se rapprochait de la finale, quelques personnalités sortirent du lot. Des paris s'organisaient et pour la plupart les noms de l'Espagnol Juan Talavera, Jonas Nordstron le Suédois, Ryan Heart le champion de Namco, ou bien Carl Maxwell venu d'Australie, circulaient. Alors me direz-vous, et notre Pierre Landousy national, qu'est-il devenu ? Malheu-

reusement pour Pierre, la chance ne lui a pas souri cette fois-ci. Dès lors l'aventure s'acheva au troisième tour, non sans avoir livré de splendides joutes. En ce qui concerne le mystérieux américain, précédé d'une réputation de killer, ce dernier ne se montra pas à la hauteur de sa notoriété et sombra dès les premiers assauts adverses. La vie est parfois cruelle ! Vers 20 heures, la tension atteint son paroxysme. Tous les regards convergeaient vers l'estrade théâtrale du combat final opposant Ryan Heart alias Paul Phoenix à Jonas Nordstron - moins détendu que

ses deux char-mantes soeurs - incarnant Nina. Le score (3-0) fut sans appel et c'est finalement Ryan Heart, le cham-pion anglais des salles

d'arcade Namco, qui se vit remettre le chèque de 5 000 dollars - que l'intéressé souhaitait mettre à la banque -, ainsi que la borne d'arcade Tekken 3, des mains du directeur général de Namco Japon, Nakamura San visiblement ravi. Finalement cette soirée médiatique animée dans un excellent esprit, prouva à nouveau que les jeux vidéo étaient bel et bien parvenus à s'extirper de leur ghetto. Une expérience que chacun souhaite voir se renouveler dans les mois à venir... surtout Ryan !

Le monde d
portée de
paddle

STOCK GAMES

ACHAT - VENTE - ECHANGE

Toutes les news aux meilleurs prix !!

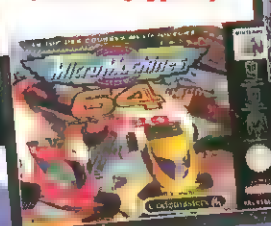


Superproduction KONAMI
chez STOCK GAMES
en Version Française
Intégrale
dipso le 26 février !!!

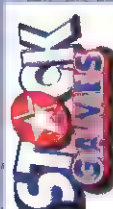


**Console
PSX DualPack
790 Francs**
(livrée avec 1 Joypad)

**Console
N 64
+ Mario 64
790 Francs**
(avec 1 Joypad)



**1500 Frs
de
Jeux achetés
= 200 Frs
de jeux
gratits***
* Jeux d'occasions



Revendeurs, futurs revendeurs, contactez-nous !!
Vous voulez concrétiser un projet d'ouverture
ou vous possédez déjà un magasin ?
Vous voulez bénéficier :
- d'un important budget publicitaire
(depuis plus de 6 ans),
- d'une centrale d'achats performante,
- d'une notoriété nationale, et faire partie
d'une chaîne de magasins dynamique ?
STOCK GAMES recherche des partenaires
Pour plus d'information,
contactez Sébastien au 01 44 07 04 61

38 MAGASINS EN FRANCE

BRUNO CONSOLE Rue des Ecoles 75005 Paris 01 46 33 07 83	M^e Cardinal Lemoine 13 Rue des Ecoles 75005 Paris 01 43 55 76 45	JUSSIEU CD ROM NEO GEO 01 43 25 61 24	MONTFARNASSE 4 Rue Campagne-Première 75014 Paris 01 43 35 32 10
EDUPLIQUE Bd Voltaire 75011 Paris 01 43 55 76 45	M^e République 32 Rue de Rivoli 75004 Paris 01 42 74 43 22	GARE DU NORD 23 Rue d'Abbeville 75009 Paris 01 44 63 02 49	M^e Poissonnière
ANTONY Av de la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony R B ouvert 7 jours/7 de 10h00 à 19h30 01 46 740 300	CLICHY 62 Rue de Neuilly 92110 Clichy Sur Seine M ^e Mairie de Clichy 01 47 56 08 64	CHOISY LE ROI 29 Rue Emile Zola 94600 Choisy Le Roi M ^e Choisy Le Roi 01 48 84 31 41	
ANT GERMAIN Rue de Paris 78100 St Germain en Laye RER St Germain en Laye 01 30 61 74 60	LA DEFENSE 71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux RER La Défense 01 49 06 96 08	VERSAILLES Centre Commercial Les Manèges 78000 Versailles ouvert 7 jours/7 RER C Versailles R.G 01 39 53 30 30	
RY face de l'Eglise 94200 Ivry-S-Seine Mairie d'Ivry 01 46 58 72 73	BEAUVAIS Centre Commercial Franc Marché 60000 Beauvais (Pres du DARTY) 03 44 11 48 10	CLAMART Rue Pictonne 92140 Clamart ouvert 7 jours/7 01 40 95 00 86	
ANT DENIS St Denis Basilique Passage de l'Aqueduc 93200 Saint Denis 01 48 20 1999	CHAMPIGNY S SEINE 36 Rue Louis Talamoni 94500 Champigny s marne 01 48 82 2000	ENGHEN 52 Rue du Général De Gaulle 95880 Enghien Les Bains 01 39 64 36 52	

ANTES RAYON MANGA ue des Halles 44000 Nantes 02 40 48 53 12	CHOLET RAYON MANGA 29 Rue de l'Orangerie 49300 Cholet 02 41 46 36 88	CANNES 64 Boulevard Carnot 06400 Cannes 04 93 380 900	
ANTES is J.Jacques Rousseau 44000 Nantes 02 40 48 13 14	MARSEILLE 207 Rue de Rome 13006 Marseille M ^e Castellane 04 91 48 27 48	NICE 21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice 04 93 13 00 10	
IRHAIX ue du Gnl Lambert 29270 Carhaix 02 98 93 74 64	MARSEILLE 98 Rue Montaigne 13012 Marseille 04 91 49 50 42	AIX EN PROVENCE 5 Rue Chabrier 13100 Aix en Provence 04 42 23 84 84	
IRBACH venue de Spicheren 57600 Forbach 03 87 87 13 93	METZ 80 en Fournirue 57000 Metz 03 87 37 37 47	REIMS 29 Rue Chanzy 51100 Reims 03 26 47 77 78	
HAVRE is Rue Andre Albert Huet 76600 Le Havre 02 35 21 40 47	METZ 88 Passage Serpentine 57000 Metz 03 87 36 63 63	BORDEAUX 163 Rue Sainte Catherine 33000 Bordeaux 05 56 79 00 51	
ARTINIQUE Rue Lamartine 97200 Fort de France 05 96 61 65 32	EVREUX Le Parvill - Rue Jean Jaurès 27000 Evreux 02 32 31 39 86	RENNES 25 Rue Maréchal Joffre 35000 Rennes 02 99 67 53 10	
YONNARE 05 59 46 13 37	PAU 05 59 83 88 22		

5%

DE REDUCTION EN MAG.
SUR PRESENTATION
DE CE COUPON
Valable jusqu'au 31 mars 1999.



No Fear Downhill Mountain Racing

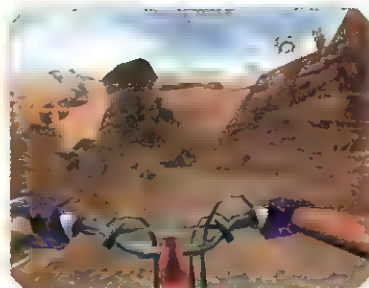
ÉDITEUR...
MACHINE...
SORTIE EN EUROPE...

CODEMASTERS
PLAYSTATION
ÉTÉ 99

Les petits éditeurs semblent les seuls à

oser prendre des risques... Codemasters n'est peut-être plus un petit, mais il tente tout de même d'imposer un nouveau sport sur

PlayStation, avec No Fear. Intéressant ?



No Fear Downhill Mountain Racing



Crash test : le jeu propose des circuits de descente très techniques, avec des virages serrés et des sauts.

Le jeu propose des circuits de descente très techniques, avec des virages serrés et des sauts.

Ce sport très récent, qu'est le downhill mountain biking, est un véritable test des nerfs, de l'équilibre et des compétences de pilotage. En tout cas, dans la vraie vie. Certains d'entre vous en ont peut-être vu quelques extraits sur les chaînes sportives du câble. Le but est très simple. Il s'agit tout simplement d'une course de mountain bike, commençant au sommet d'un flanc de montagne et s'achevant en bas. Logique. Les frappadings qui s'y adonnent ne connaissent pas les mots « frein » et « prudence », mais plutôt « plus vite », « tout droit » et « aïe, j'ai une fracture ouverte ! »...

Des fous, quoi. Codemasters propose avec No Fear

de retrouver un peu les sensations terribles qui doivent tant motiver ces sportifs de l'extrême. Le principe est donc tout aussi simple que celui du sport et proposera autant de faire la course le plus simplement du monde que d'apprendre à monter le vélo le plus performant à grands coups d'aluminium et de roues à bâtons. Ce qui change par rapport à d'autres types de course, c'est tout d'abord la politique à adopter, comme, par exemple, la gestion des concurrents. Si vous talonnez l'un d'eux, l'agressivité ne sera pas le seul ingrédient de la victoire. Car si vous le frôler un peu trop, c'est le viandage assuré... et il n'y a pas d'air-bag sur ces

trucs-là ! Vous aurez à gérer également la fatigue, car pédaler sans arrêt c'est bien beau, mais c'est crevant. En tout, 24 circuits sont prévus, de même que des concurrents avec leurs caractéristiques propres et une agressivité de première classe. Modes de jeu classiques, comprenant 2 joueurs en écran splitté, time attack et championnat, mais aussi un trick contest, permettant de montrer les plus belles figures de freestyle que vous pourrez tirer de votre 2 roues. Dans les autres modes, vous pourrez bien sûr vous la péter avec ces mêmes figures (360°, wheelie, etc.), mais cela ne vous apportera rien de plus que de nouvelles chances de voir vos os de plus

près. Côté technique, un programmeur diplômé de partout s'occupera exclusivement de coder les modèles physiques des vélos. Les musiques devraient être dans la vague sport extrême et l'ensemble des bruitages semble d'ores et déjà coller parfaitement à la réalité. La vue intérieure, bien qu'étant assez peu jouable pour le moment, offre déjà des sensations raisonnables, mais les développeurs devront accélérer le moteur et renforcer la distance d'affichage pour permettre aux joueurs de goûter à la fameuse No Fear Attitude qui dit tout simplement : la clé de la victoire, c'est de maîtriser sa peur. Frissons prévus pour fin mars 99 !

Ze No Fear Attitude

Telex

La PlayStation et le foot U.S.

À l'occasion du 33ème Super Bowl qui s'est tenu le 31 janvier à Miami, Sony U.S. avait déployé l'artillerie lourde afin de marquer le coup. Partenaire de l'événement depuis 1995, Sony présentait ses meilleures simulations de foot U.S. à tous les fans attroupés. Un grand moment de sport réel et virtuel, mais surtout un coup de pub énorme pour la PlayStation, le Super Bowl étant l'événement le plus médiatisé des États-Unis, avec plus de 80 millions de téléspectateurs. Et là tout est dit !

Sous ce nom aux allures hispaniques se cache un jeu très original tranchant avec les dernières productions du moment.



Les graphismes sont d'un style enfantin très séduisant.



Telex

Le retour de WipEout

Le jeu fétiche de Psygnosis reprend en effet du service, pour la troisième fois sur PlayStation. Au programme des réjouissances, on retrouvera 8 nouveaux circuits bien speedés et tortueux, 3 hargneuses équipes inédites, sans oublier quelques modes encore tenus secrets et une compatibilité Dual Shock. Il sera difficile d'attendre jusqu'à l'automne prochain. Entre GT2 et WipEout 3, la guerre s'annonce épique.



MUCHO

PlayStation

EDITEUR
MACHINE
SORTIE EN EUROPE

TITUS
PLAYSTATION
AVRIL/MAI 99



Une bestiole vous dévoile la sortie du niveau, pour vous récompenser.

Certains tableaux possèdent des télétransporteurs qui vous amènent à d'autres mondes.



Mucho

Thème super récurrent dans les jeux vidéo : un méchant-pas-beau kidnappe une belle princesse pour vous donner une excuse de jouer à votre console favorite. Parfait compromis entre Bomberman et Devil Dice, Mucho synthétise les concepts des deux jeux. Du premier, il conserve le principe à passer dans lesquels vous devrez trouver la sortie. Et du second, il reprend l'idée des rotations manuelles que vous effectuerez sur les éléments du décor pour vous déplacer. Mais ne vous affolez pas, je vais tout vous expliquer !

Mélange savant entre l'arcade et la réflexion, vous aurez le choix entre cinq curieux personnages à la carrure ramassée et aux caractéristiques dif-

férentes (en vitesse d'attaque et de déplacement). Le jeu se déroule de la façon suivante : le tableau est divisé en plusieurs damiers. Pour créer des chemins, des rotations de parcelles sont parfois nécessaires pour dégager des accès aux coffres. Les coffres rouges vous confèrent des options de sauts, d'in-

Du chevalier au mexicain...

vincibilité temporaire ou du temps supplémentaire, tandis que les coffres bleus recèlent d'étranges petites créatures que vous délivrerez. Au bout de trois coffres bleus ouverts, la sortie du tableau se dévoile ! C'est tout bête ! Doté de dix niveaux aux challenges surpuissants, Mucho semble très fun. Un soft diabolique avec lequel il va falloir compter en avril, en tout cas pour les fans de Bomberman.

Il y a tout le monde dans

dans la rubrique Zoom, Virgin Interactive prévoit déjà, pour avril en Europe, la version du troisième épisode

à venir dans



Telex

Le paradis selon Sega

Pour Jean-François Cecillion, président de Sega Europe, la Dreamcast a le potentiel pour attirer les plus jeunes mais aussi les femmes, encore trop marginales dans le monde du jeu vidéo. Grâce aux applications via Internet de la console, des stratégies marketing plus ciblées seront entreprises dans ce sens. Pourtant, il est hors de question de tenir des discours minimalistes du genre : « N'achetez ni Sony, ni Nintendo. » Chacun sera libre de ses choix et pourra posséder la ou les machines qu'il souhaitera. Sega reconnaît ses erreurs et vient en paix. Une vision peut-être un peu idyllique d'une industrie où les rivalités sont exacerbées mais qui a le mérite de placer les joueurs au centre des débats. Merci M. Sega.

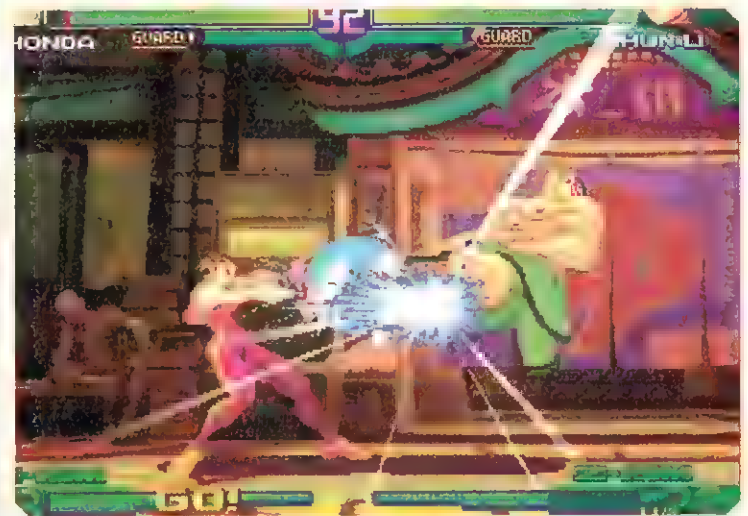
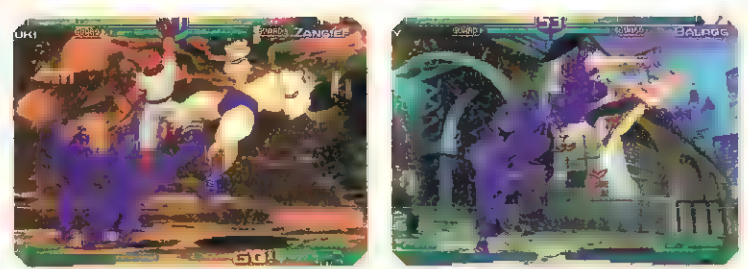




STREET FIGHTER ZERO 3

EDITEUR
MACHINE
SORTIE EN EUROPE

CAPCOM/VIRGIN
PLAYSTATION
AVRIL 99



Street Fighter Zero 3

On peut dire que l'éditeur anglais ne chôme pas ! Contrairement à Marvel VS Street (en preview dans les pages voisines), le titre de Capcom apporte de réelles nouveautés comme la possibilité d'up-grader un perso, de le sauvegarder sur Memory Card, de continuer une partie dans le métro ou ailleurs via la Pocket Station. Le système de jeu, quant à lui, a aussi été revisité puisque les projections ne s'effectuent désormais plus en pressant un bouton poing mais trois simultanément. De plus vous pourrez maintenant repêcher votre adversaire dans l'air et déterminer quel type (parmi trois) de super combo « Ism » vous désirez utiliser. Dans ces conditions, il est difficile de ne pas trouver chaussure à son pied !

Le jeu proposera une impressionnante galerie de combattants issus des différents horizons de l'univers des Street. Un total de 31 persos regroupant les héros de la saga Super, Zero et d'autres jeux à succès de Capcom comme Final Fight. Ainsi des noms tels que Hawk, DeeJay ou Fei Long vous diront sûrement quelque chose. Cette suite annonce aussi la première apparition de Blanka, Bison et Balrog dans la série Zero ainsi que de petits nouveaux sortis de l'imagination fertile des programmeurs, comme Mila la catcheuse Sentai, Karin la bourgeoise du 7e ou Cody le prisonnier. Les possesseurs de PlayStation PAL risquent donc d'atteindre le septième ciel le mois prochain, alors patience !

L'ultime compile !



R-TYPE Delta



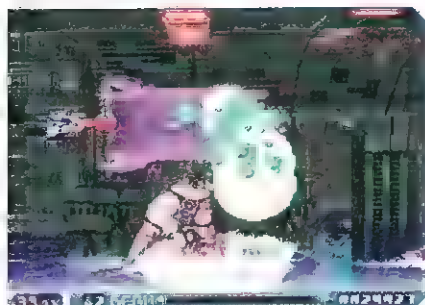
EDITEUR
MACHINE
SORTIE EN EUROPE

IREM
PLAYSTATION
MARS 99

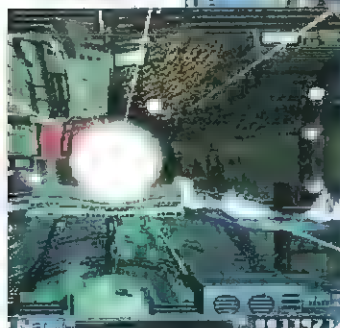
Dernier volet de la prestigieuse série de shoots, R-Type Delta, utilise enfin la 3D. Et ça s'annonce grandiose : graphismes et effets actuels, jouabilité à l'ancienne : le top !



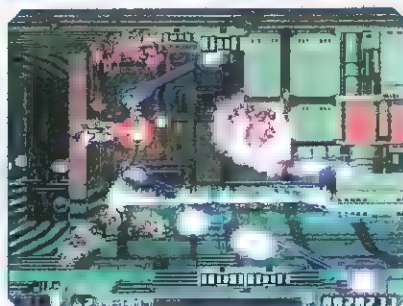
R-Type Delta



Le deuxième niveau comporte un passage original, avec des blocs chutant de haut en bas. A vous de trouver la route idéale !



Avec les bonus maximums, vous pourrez déclencher une super arme.



C'est sûr, pour la plupart, on est en face d'un soft bien ringard qui nous ramène aux premiers temps du jeu vidéo. C'est vrai que les shoot'em up, ce n'est pas de première jeunesse, mais c'est toujours aussi sympa, d'autant que ce R-Type-là est parti pour nous en mettre plein les mirettes.

Le scénario n'a pas changé depuis 15 ans : aliens, baston, héros, etc. Glissons donc. Côté gameplay, R-Type Delta conserve la formule qui marche, avec deux-trois nouveautés. Tout d'abord, vous aurez le choix entre 3 appareils, qui gèrent le module et les bonus de façons différentes. Ce qui nous donne du coup un tas d'armes diverses et nouvelles,

en plus de celles des épisodes précédents. Pas de quoi faire une révolution, cependant, le titre reste fidèle à lui-même. C'est donc du côté technique que les développeurs d'Irem sont allés pêcher la nouveauté. Entièrement en 3D temps réel, le jeu exploite désormais des effets spéciaux dignes de ce nom,

des boss toujours plus impressionnants, des variations d'angle de vue aux moments

critiques, pour un rendu qui nous rapproche énormément de Raystorm. Mais la différence avec ce dernier, qui s'est gardé la palme du meilleur shoot traditionnel pendant longtemps sur PlayStation, c'est justement la griffe R-Type. Raystorm a du souci à se faire, croyez-moi...

Tout simple





UEFA CHAMPIONS LEAGUE

EDITEUR

EIDOS

MACHINE

PLAYSTATION

SORTIE EN EUROPE

AVRIL 99

Après les aventures tuggées de la mère Croft et les vampires mangeurs d'âmes, Eidos a décidé de se remettre au football. Un challenge qui s'annonce difficile.

UEFA

Champions League



La motion capture sera-t-elle aussi impressionnante que celle de Riddick ? Mystère...

21 stades officiels et 16 équipes. Le championnat européen sera-t-il aussi spectaculaire que celui de la NBA ? Mystère...



Les graphismes en haute résolution ont de la force, mais les joueurs ne rendent pas les coups !



Ca fait maintenant plus d'un an qu'EA Sports règne en maître absolu sur le créneau prolifique de la simulation de football et réduit à néant, à intervalle régulier (un jeu de foot tous les 6 mois, c'est plutôt un bon rythme, non ?), tous les espoirs des concurrents qui, à une certaine époque, pouvaient être qualifiés de potentiels. Tiens, on se demande d'ailleurs souvent pourquoi les éditeurs continuent à s'intéresser à ce sport, tant la différence de savoir-faire qui les sépare d'EA Sports a pris en quelques temps des allures de gouffre abyssal ! Parfois, ça frise le suicide marketing (Actua Soccer 3). Toujours est-il que cette situation tragi-comique n'a pas découragé le grand Eidos. Pour sa troisième incursion dans le monde du ballon rond virtuel (souvenez-vous, Olympique Soccer et World League Soccer '98), l'éditeur a toutefois choisi de prendre quelques petites précautions, en investissant cette fois dans une licence et pas dans n'importe laquelle : celle de la ligue des champions de l'UEFA. Une compétition prestigieuse qui réunit

tous les ans les meilleurs clubs européens. Rappelons au passage, pour votre culture personnelle, qu'environ 215 millions de téléspectateurs ont suivi la saison 97/98 et que la finale 98 a rassemblé plus de 500 millions de téléspectateurs ! Une audience record qui classe cette compétition parmi les événements sportifs les plus regardés au monde ! C'est y pas beau ça madame ? En ce qui concerne le jeu à proprement parlé, Eidos nous promet

tout un tas de trucs, notamment une motion capture et une I.A. au top des capacités de la PlayStation... Licence oblige, vous retrouverez

On n'est jamais trop prudent

tous les joueurs, équipes, maillots, logos, stades et sponsors de la saison 98/99. Vous pourrez également jouer avec les clubs vainqueurs des saisons passées, disputer en plus de la ligue des Champions, des matchs amicaux, des matchs scénario ou encore personnaliser vos tournois. Enfin, tous les commentaires seront assurés par Roger Zabel. Gulp ! Dernière précision, j'ai écrit ce test avec mes orteils. Respect.



A l'instar de SS Pro Soccer 64, la 34 Champions League proposera un mode scénario, une bonne idée.

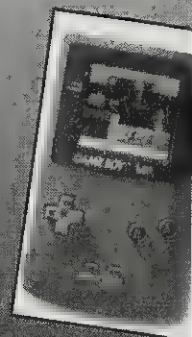
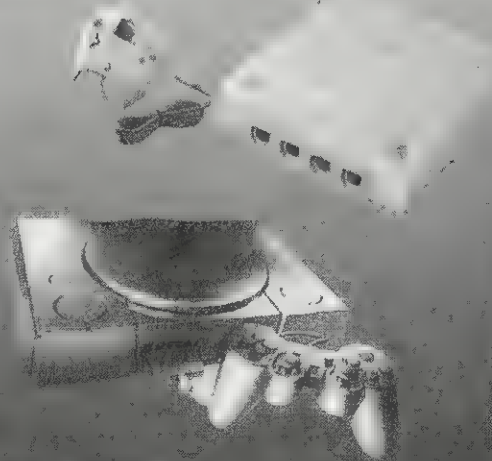
Au menu, toutes les équipes et les joueurs de la saison 98/99.

OGICIEL LAND JEUX VIDEO

OGICIEL LAND :
s magasins Pros =
jeu vidéo
st notre métier
uis 1992
mêmes services assurés
s tous nos magasins

Neuf et Occasion

**NOUS RACHETONS CASH IMMÉDIATEMENT
SANS OBLIGATION D'ACHAT
VOS JEUX ET CONSOLES**
à des prix généralement au-dessus du marché



CAEN 14
30, rue de Bras
face fnac
02 31 50 10 30

SAINT LO 50
3, rue du Belle
place du marché
02 33 55 79 22

LE HAVRE 76
94-96 rue Victor Hugo
rue piétonne
02 35 42 07 07

CHERBOURG 5
19, rue du Maréchal
place du Théâtre
02 33 78 99 00





Coincitant presque
avec la sortie de
Gex 3, Croc 2 fera donc
face au même concurrent
que son premier épisode.

Lézard contre croco,

quel pronostic ?

Une nouvelle
capacité terri-
fante : monter
des ponts.
Ici, de T.N.T.



Teler

Le tsunami Final Fantasy

Bien que les derniers jeux Squaresoft ne se soient pas particulièrement illustrés, la magie de Final Fantasy opère toujours. Ainsi, en quelques semaines, plus d'un million de petits Japonais se sont empressés de réserver leur FFVIII (sorti le 11 février dernier), pulvérisant de ce fait le record de pré-commandes établi par FFVII. Pour l'occasion, tous les magasins, y compris les équivalents de nos Casino, ont participé à l'événement. Ah, un dernier détail concernant ceux qui n'auraient pas commandé : ils n'auront pas droit à un petit collier servant à accrocher leur Pocket Station, mais surtout ils vont devoir se lever très très tôt pour se procurer FFVIII. Bonne chance !



CROC 2

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS

MACHINE : PLAYSTATION

SORTIE EN EUROPE : ETE 99

Croc 2



Ici, un petit puzzle sous forme d'interrupteurs requerra un peu de jugeote. Les interrupteurs font monter des portions de pont, mais vous ne pouvez être partout...

L'histoire est un éternel recommencement... Il y a de cela 2 ans, les premiers jeux de plates-formes en 3D temps réel à liberté totale apparaissaient sur PlayStation. Dans le peloton de tête, Croc et Gex 3D. Maintenant, les 2 suites, respectivement Croc 2 et Gex 3, se pointent à l'horizon, pour une nouvelle guerre. Et je pressens déjà le vainqueur ! En gros, voilà de quoi résumer beaucoup de suites.

Croc 2 n'échappe pas à cette règle quasi cosmique, et les développeurs en ont fait

un soft fidèle au premier, toujours pour les plus jeunes, tout en améliorant quelques points-clés. Le principal, c'est la puissance du moteur, bien entendu. Ainsi, le jeu est deux fois plus rapide, plus fluide, avec des niveaux bien plus vastes et des loadings devenus insignifiants. Les graphismes sont plus fouillés,

avec près de 35 styles différents au dire des programmeurs, et le gameplay semble bien plus profond. La caméra a fait l'objet d'efforts particuliers (comme d'habitude...) et côté scénario, les gobbos et le gros méchant Dante sont toujours à l'ordre du jour. Mais les ch'tites boules de poils ridicules, les Gobbos or donc, sont désormais doués de parole. Ainsi, le soft ressemble un peu plus à un Banjo-Kazooie,

et vous devrez résoudre les problèmes de certains gobbos. L'ensemble se présente sous forme de mini quêtes introduisant un peu de variété dans les 45 niveaux prévus. Croc est capable de nouveaux mouvements, comme se balancer à la corde, faire des sauts en hauteur ou en longueur, saisir et lancer des objets... Bref, pas de changements majeurs, mais des ajouts qui le rapprochent un peu plus d'un Mario 64.

Le même, en plus mieux

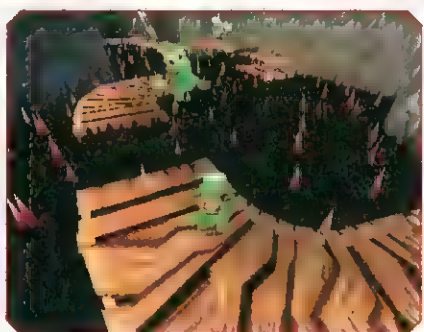
Des scènes spéciales (course sur une boule de neige, deltaplane, karting) tiennent presque du mini jeu et les secrets sont, eux aussi, plus nombreux. Certains items, par exemple, vous offriront des capacités, comme les goggles qui permettent de regarder en vue subjective à n'importe quel moment. Plus ou moins cachés,

ils sont d'une aide précieuse, mais pas indispensables. Les boss, sont également plus impressionnants et les effets multiples d'interaction avec le décor permettent d'exploiter beaucoup plus celui-ci lors des confrontations.



Après avoir libéré ce gobbo, il suffira de lui parler et il coupera cet arbre pour que vous puissiez continuer

Croc 2 contre Gex 3, le combat s'annonce serré !



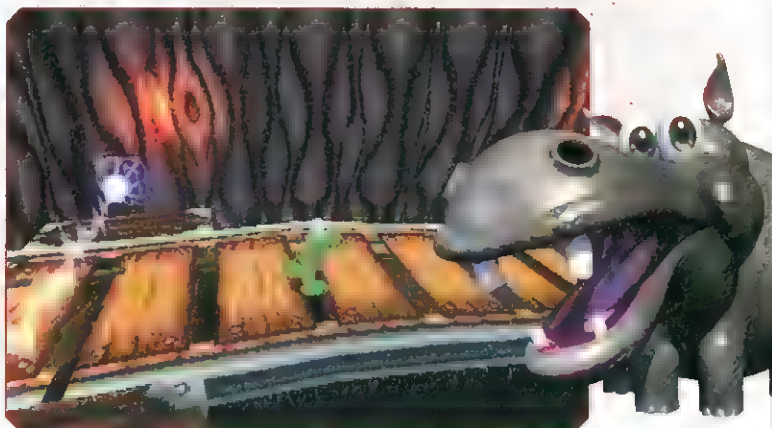
Quelque part dans le jeu, ce marchand chat attendra vos cristaux, pour vous offrir certains items particuliers.



Plus loin

Et la Dreamcast, alors ?

Fox Interactive (l'éditeur filiale de la célèbre boîte de ciné), à qui appartient Argonaut (les développeurs de Croc 2) et qui est distribué, de par chez nous, par Electronic Arts (les Maîtres du Monde), fait officiellement partie des partenaires Dreamcast. Questionnés à ce sujet, le monsieur marketing de la Fox avoue qu'effectivement une version Dreamcast de Croc 2 est envisagée, surtout – soi-disant – sous la pression de Sega qui souhaiterait un titre de ce genre sur sa machine. En tout cas, quelques bureaux plus loin, dont on ne pouvait pas s'approcher, un autre projet secret était en cours de développement. Quant à savoir quoi exactement... On aurait dit une sorte de Starfox dans un tank... sur Dreamcast. Mais c'est que j'en dis, hein...

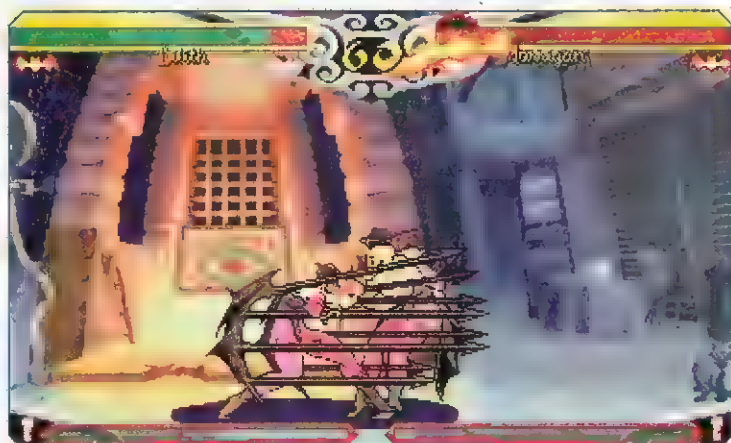
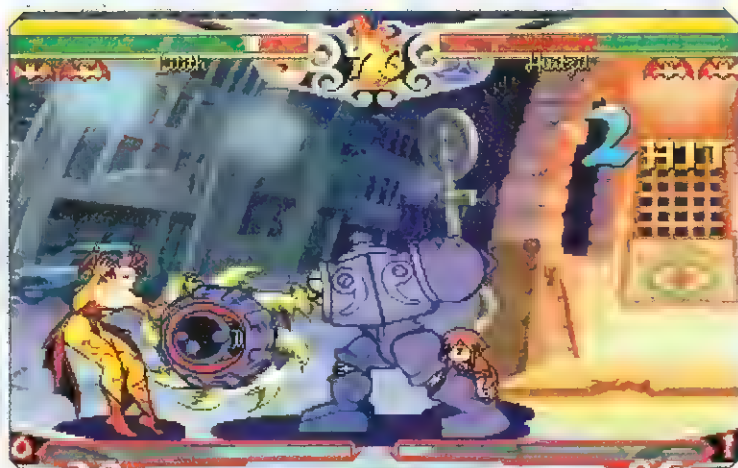




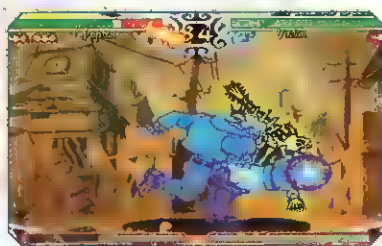
DARK STALKERS 3

EDITEUR : CAPCOM/VIRGIN I.E.
MACHINE : PLAYSTATION
SORTIE EN EUROPE : AVRIL 99

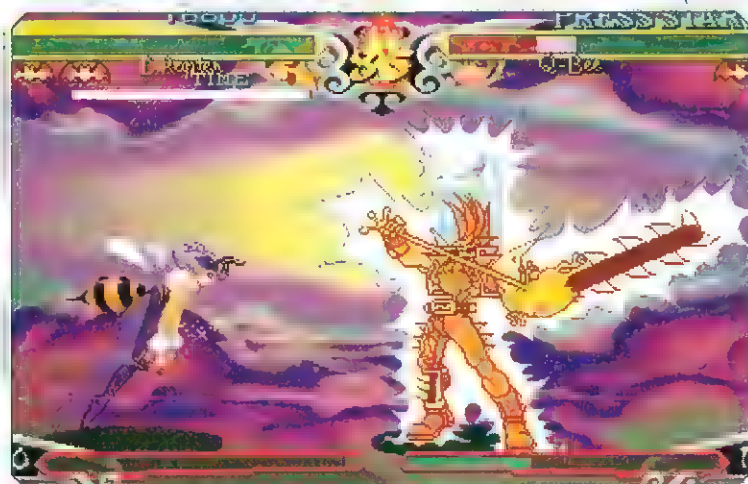
Le chiffre trois est la clé de voûte de ce nouvel opus de Dark Stalker. Pour preuve : trois nouveaux persos, trois modes de jeu, troisième épisode... Incroyable non ?



Dark Stalkers 3



Le mode original vous permet de créer votre propre perso.



Le pouvoir de Rapter lui confère une tronçonneuse !

Ce dernier tournoi des monstres sacrera l'une des créatures participantes au rang d'ignominie la plus classe du monde ! Evidemment, on retrouve les habitués de la série comme Dimitri le Vampire pédant, Sasquatch le puissant nounours en peluche, le très recousu Victor, le mathusalemien Anakaris, Felicia et ses copines les chauves-souris, le squelettique Rapter, Rikuo l'homme-poisson, Talbath le loup (à ne pas confondre avec Tarba), Donovan le chasseur de monstres et enfin le très « sur la brèche » Pyron. Comme vous le savez, trois nouveaux curieux streumons s'ajoutent à la galerie des chimères. Ainsi, on notera la présence anecdotique du Petit Chaperon Rouge, de Q-Bee la fillette-abeille et de Jedah le suceur de sang « smart ». Soit un total de dix-huit combattants des ténèbres au service... des joueurs ! C'est un jeu Capcom donc, pas

de surprise ! On tombera tout de suite sous le charme du rendu graphique qui fait la patte de l'éditeur nippon, c'est-à-dire des design et des animations très proches de l'esprit des dessins animés japonais. Pas de 3D démonstratives mais un bon jeu de baston comme on les aime ! Côté gameplay, la maniabilité des coups spéciaux a été bonifiée. En effet, les attaques s'effectuent avec bien plus d'aisance comparé au premier épisode qui demandait plus de rigueur dans les manipulations. Sinon rien de changé pour les super combos, à part une nouvelle attaque qui vous permet de créer vos propres enchaînements, à la manière de Street Fighter et son zero attack. Le décor de fond change et vous vous retrouvez dans une sorte de monde parallèle à la Bioman, dans lequel votre puissance est décuplée ! Autrement, un mode de jeu intéressant vous invite à

Une réalisation sans surprise

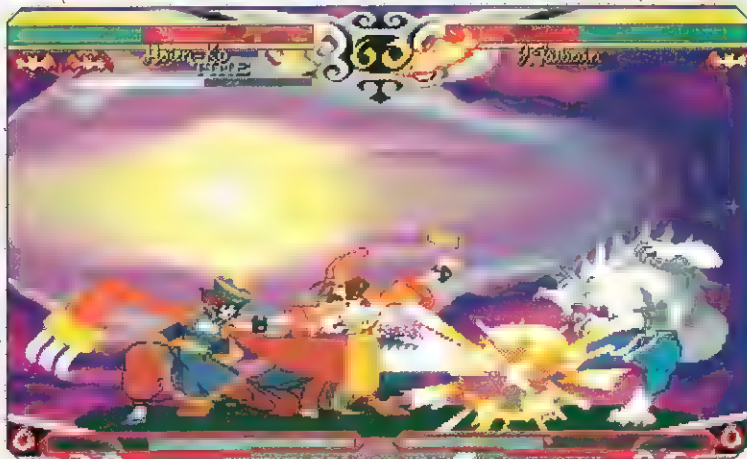
créer votre propre personnage et à le customiser en force et en rapidité via des épreuves de combats visant à endurcir votre créature. Vous pourrez ensuite sauvegarder ses caractéristiques sur Memory Card et, pourquoi pas, affronter les personnages de vos amis. Et puis pour les amateurs d'art, une galerie

d'images de vos héros vous offrira de quoi vous rincer l'œil entre deux parties survoltées. Très complet dans son genre, vous dis-je. Dark Stalkers 3 est prévu pour le mois d'avril et s'annonce d'ores et déjà comme un bon soft palliatif pour les blasés des Street Fighter ! Et on les comprend...

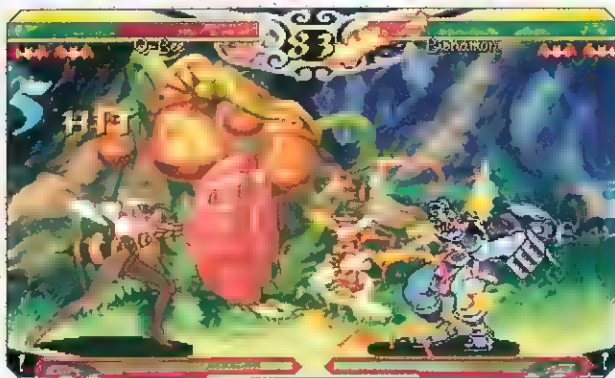
Telex

Sega se lie à Toyota

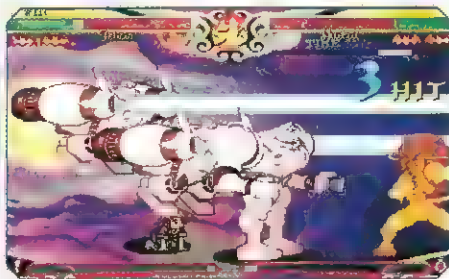
Le principal constructeur automobile nippon, Toyota, ne se contente pas de faire apparaître ses plus belles voitures dans Sega Rally 2. Désormais il vendra aussi des Dreamcast ! A partir du 15 février, c'est donc un influent allié qui viendra porter main-forte à Sega. L'objectif est clair : vendre au moins 50 000 consoles en 1999 par ce biais. Ah ! j'oubliais, Toyota proposera aussi des softs et des accessoires pour la console 128 bits. Après les voitures et les jeux vidéo quelle sera la prochaine étape pour Toyota ? Un stand de fruits et légumes ou un présentoir pour les chaussures, peut-être ?



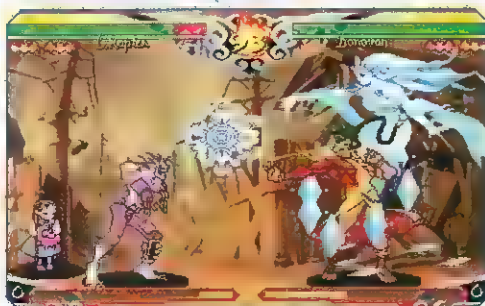
Rikuo fait apparaître son élément, en l'occurrence l'eau, lors du déclenchement de sa turia. Quelle extravagance !



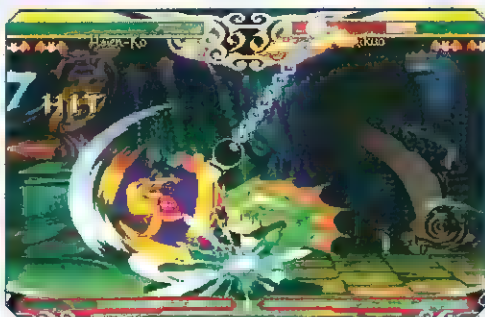
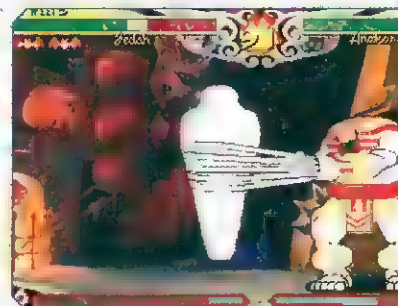
Très impressionnant la taille des osiers qui occupent la moitié de l'écran !



Les gothiques vont enfin pouvoir se mettre à la baston !



Donovan invoque la divinité de la glace !



Les attaques restent, dans cette version, très extravagantes.

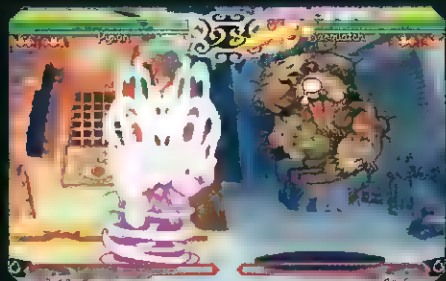
Plus loin

Des attitudes bien kitsch...

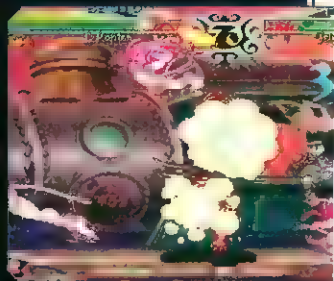
L'animation des protagonistes est si fouillée et rapide qu'on ne fait, la plupart du temps, pas attention aux mimiques déliantes des personnages. Voici donc un exemple de ce que notre cerveau perçoit en image subliminale. Fascinant.



Remarquez le sourire démoniaque du Petit Chaperon Rouge.



Sasquatch est interloqué.



Les petits clones de Felicia sont bien fourbes...

Quand on rend pas la suite d'un Street Fighter

qui est annoncé, c'est un énième cross-over commercial de derrière les fagots que nous pond Capcom. Marvel Super Heroes

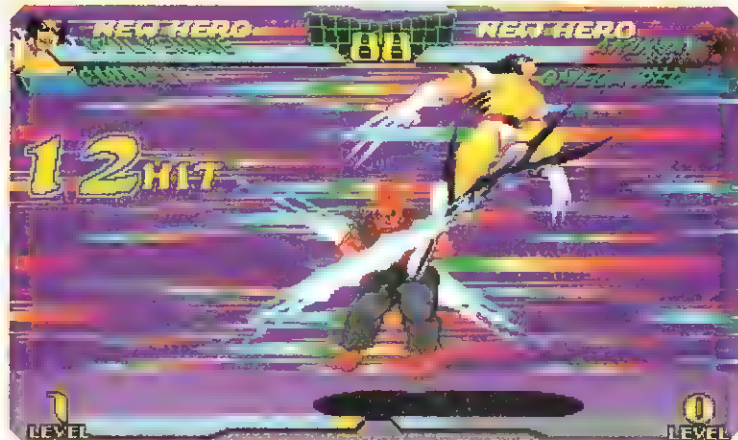
Vs Street Fighter est donc le nom de la partie



L'attaque de Vega combinée à celle de Blackheart prend la totalité de l'écran !



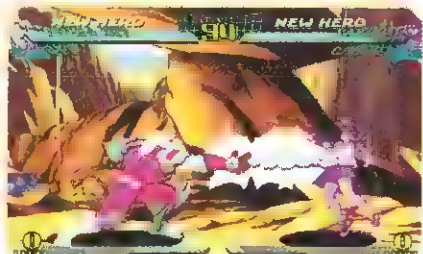
Marvel Super Heroes Vs Street Fighter



Les pouvoirs cumulés donnent lieu à des débauches d'effets spéciaux... et des dégâts non moins négligeables !



Le jeu fourmille de détails. Derrière Datsim, on reconnaît Peter Parker.



Petite blague pourrie pour commencer fort : qu'est-ce qui est vert, qui monte et qui descend ? Réponse : Hulk dans un ascenseur. Seconde blague : Qu'est-ce qui est rouge et qui gigote de partout ? Réponse : Ken dans un four à micro-ondes. Puisque je suis bien en forme, voici une dernière petite blague : Qu'est-ce qui n'apporte rien de neuf et va faire beaucoup de thunes ? Réponse : Marvel Super Heroes Vs Street Fighter. Eh oui, le énième cross-over de Capcom

rassemble les persos de Street et de Marvel (dix-sept au total) sans proposer de nouveaux combattants ou de système de jeu amélioré. Cela dit, le titre est loin d'être une daube techniquement. Parmi le casting prestigieux du jeu, on notera la présence de l'autosuffisant Captain Amerlock, du poseur Spiderkeum, des classiques Ken et Ryu... Un soft qui n'arrive plus à nous surprendre, en somme.

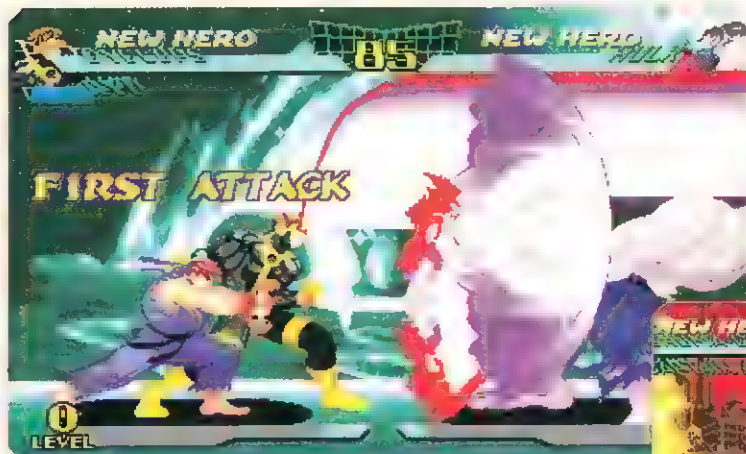
La RAM de la PlayStation n'ayant pas assez de mémoire, il ne sera malheureusement pas possible d'inverser ses deux combattants en cours de partie. Je vous rappelle quand même, qu'en arcade, ce point constituait l'attrait essentiel du jeu. En fait, vous ne choisirez ici qu'un personnage principal pour combattre, le second ne servant qu'en cas de contre-attaque et de super combos en duo.

L'inversion du pauvre

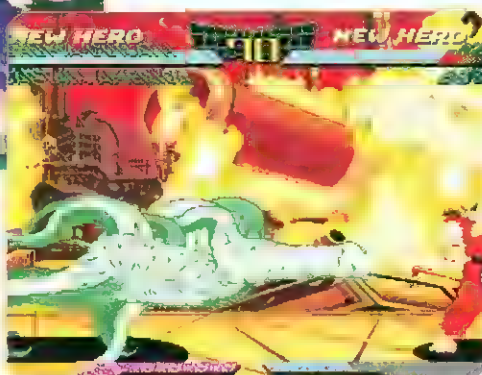
Je suis sûr que cette configuration vous rappelle déjà quelques souvenirs, en l'occurrence un certain X-Men Vs Street Fighter. Mais il semble que l'éditeur ait fait un petit effort en incluant un mode de jeu permettant de réellement utiliser les deux persos librement. Mais à quel prix ! En effet, le second joueur sera obligé de jouer avec vos deux mêmes combattants ! Imaginez un match miroir Ken/Ryu contre Ryu/Ken... C'est l'inversion du pauvre ! Cette piètre ruse de programmation

permet à la PlayStation de ne mémoriser que deux héros, pour pouvoir gérer les changements pendant le jeu. Sinon cette mouture européenne se voit amputée d'un curieux protagoniste qui sévissait dans la version japonaise de MVS. Une personnalité connue (du rire) venant du pays du Soleil Levant qui se bat-

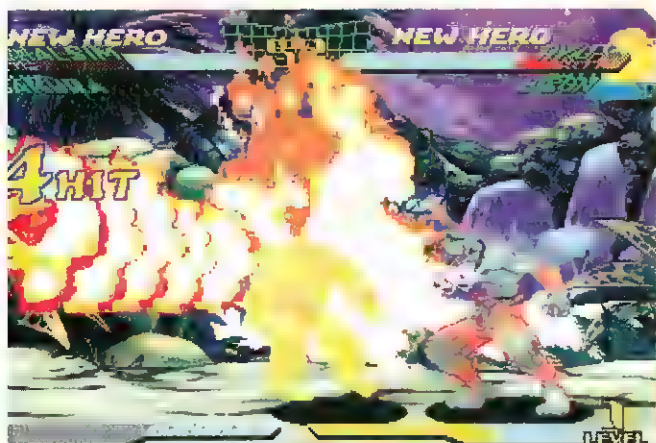
taît à coups de règles et de fournitures scolaires... En outre, le jeu a été remis au goût du jour, pour nous européens ! En bref, sans être le titre de baston du siècle, MVS égayera sans doute les nuits des néophytes de la (longue) série des Street. Mais ils sont peu nombreux en ce monde... Verdict final en avril !



Shuma Gorath possède le don d'ubiquité lors de son attaque suprême !

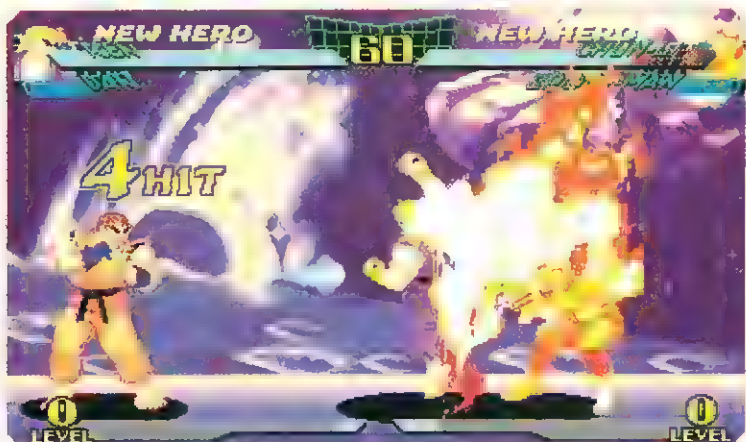
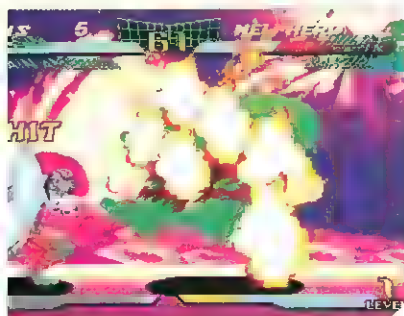


Marvel Vs Street :
une nouvelle
recette
avec d'anciens
ingrédients !



On retrouve exactement les décors des anciennes versions de Street : paresse ou arnaque ?

Le « Boudha-Flames » de Daishim est toujours aussi dévastateur !

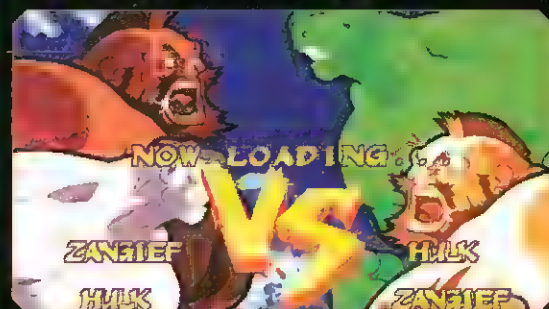


Omega Red use de son légendaire Facteur X !

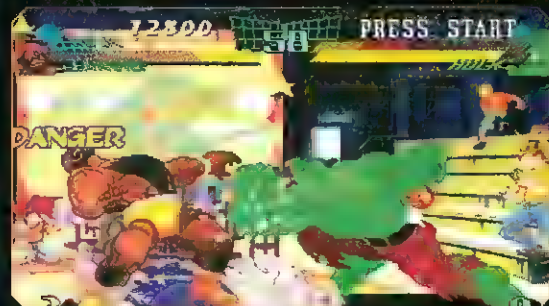
Le second personnage intervient dans cette version qu'en cas de combos en duo ou de contre-attaque.

Un mode cross-over étrange

Le mode cross-over permet d'intervenir à n'importe quel instant ses combattants. Le seul problème est que vous serez obligé d'effectuer un infâme match « miroir » avec les deux mêmes équipes à l'écran. O.K. c'est mieux que rien mais bon, faut pas pousser.



Vous combattrez contre vos clones.



Hulk vert arrive à la rescousse d'Hulk gris. Etrange.



LE MANS

EDITEUR
MACHINE
SORTIE EN EUROPE

INFOGRAMES
PLAYSTATION
AVRIL/MAI 99

En choisissant Eutechnyx pour développer un jeu dédié à la course automobile d'endurance la plus réputée de la planète, Infogrames a pris un risque considérable. Premières impressions.



Un moteur de jeu proche de celui de M6 Turbo Racing et de C3 Racing. Gloups...



Le Mans

Après un réveil difficile à 6 heures du matin (bouche pâteuse, langue sèche et oeil torve), me voilà confortablement installé dans la position du fœtus dans l'un des innombrables sièges du train le plus rapide de la planète - le TGV - en compagnie d'une vingtaine d'autres journalistes, direction Le Mans pour le WIP (le Work In Progress !) du dernier jeu d'Eutechnyx fort judicieusement intitulé Le Mans. Ah, au fait, je vous défie de passer plusieurs wagons avec un verre de chocolat bouillant dans les poignes, sans renverser la moindre goutte sur la tête des voyageurs assoupis ; c'est fou ce que ça bouge un TGV. Environ 1 heure et demie plus tard, c'est l'arrivée au pays des rillettes mutantes. Là-bas un car nous attend pour nous emmener sur le célèbre site. Après une visite chirurgicale du circuit et un bon café, la présentation du titre d'Eutechnyx et les interviews peuvent commencer. On se croirait à la fac : plein de pupitres, une estrade et, derrière nous, des PlayStation et des téléviseurs, mais, avant le jeu, le travail. En guise d'ouverture, une vidéo

des ralentis est projetée sur un écran géant un peu surexposé. Comme ça de loin, ça a l'air pas mal. Puis, Arthur Houtman le producer du jeu répond à nos questions, un grand moment de n'importe quoi : « Le Mans intègre des modèles physiques complexes qui en font une simulation pointue, tous les véhicules respectent à la lettre les données techniques des constructeurs. Nous avons également beaucoup travaillé sur l'I.A. Les concurrents n'ont pas de trajectoires prédéterminées comme dans Gran Turismo. Le Mans se situe en terme de réalisme

au-dessus de GT ! » Après de telles déclarations, difficile de résister au bêta test. Malheureusement, après un petit tour de circuit, on déchant vite. C'est incontestable, techniquement, le soft est à la traîne et c'est plutôt inquiétant pour un titre en phase finale de développement ! N'ayons pas peur des mots, Le Mans est laid. Les graphismes grossiers en basse résolution ne sont pas franchement représentatifs des progrès qui ont été fait en matière de programmation sur Play. On est très

Un premier bilan alarmant



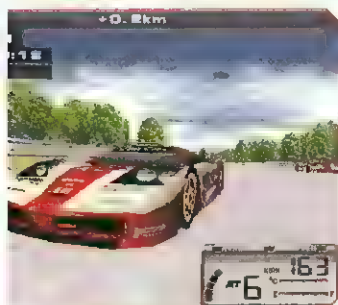
Des modèles de conduite assez peu convaincants pour le moment.

D'après les développeurs, toutes les données techniques ont été scrupuleusement vérifiées. Mentions, mentions ?



loin de GT, Colin McRae Rally, TOCA 2 ou encore Need For Speed 3. Mais le plus dramatique reste les sensations de conduite : pas assez speed pour de l'arcade, trop simplistes pour de la simulation (on a l'impression de piloter un aéroglisseur), là encore Le Mans sup-

porte mal la comparaison avec les dernières grandes productions du genre. Sans vouloir jouer les rabat-joie, vu le peu de temps dont disposent les développeurs pour rectifier le tir, c'est plutôt mal barré... A moins que Dieu lui-même ne leur vienne en aide.



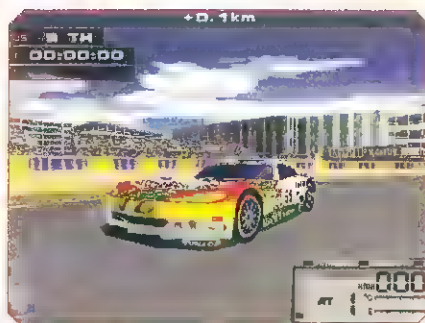
La version bêta proposait deux styles de pilotage : arcade et simu. Aucun des deux n'était probant.

Séquence pessimiste : Le Mans a tous les stigmates du nanare. Eutechnyx parviendra-t-elle à rectifier le tir ?



Le Mans en détail

- 16 voitures officielles
- 2 circuits officiels (Le Mans et le Bugatti)
- 4 circuits fictifs
- Gestion de la météo, des pannes et des dégâts
- 9 points de réglages
- 2 styles de conduite (arcade et simulation)
- 2 championnats (vitesse et endurance)
- Possibilité de jouer les 24 H du Mans en 24 minutes ou en 24 heures en sauvegardant !
- Un mode 2 joueurs en split
- Un frame rate de 30 images par seconde



Parmi les promesses : une absence de pannes et des dégâts très réalistes.

Après M6 Turbo Racing et C3 Racing, un troisième échec pour Eutechnyx ?



Des graphismes insipides indignes d'un événement sportif de cette envergure.

ASTUCES
& CODES
INÉDITS

3615
CHEAT

SOLUTIONS COMPLÈTES

C'est désormais un dogme chez Electronic Arts :

les jeux qui marchent ont des suites.

Need for Speed en est à son quatrième volet

et ça se présente bien !



Need for Speed 4

Le jeu gère
la météo, bien sûr,
aussi bien
intempéries que
jour/nuit.

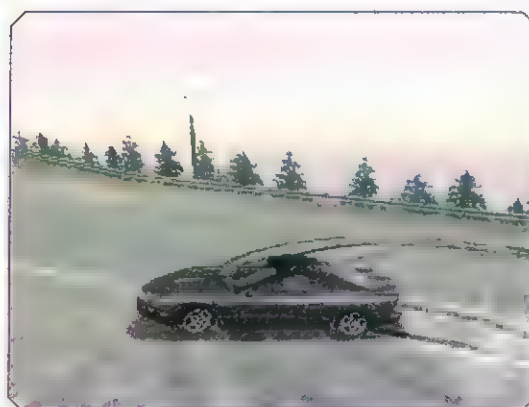


La modélisation
des véhicules est
un point
central des efforts
des graphistes.



« Conçu pour une expérience unique et novatrice. » Voilà comment commence le dossier de presse de Need for Speed 4. Parce que c'est vrai, quel est l'intérêt d'une suite, si elle n'offre rien de neuf ? Bon, allez, on arrête un peu l'ironie, après tout, le 3 nous avait beaucoup plu, et, après avoir joué un peu à cette suite, les choses se présentent bien. En gros, EA suit le mouvement, en orientant NFS4 vers un réalisme plus poussé. Techniquement, on aura ainsi droit à des points de déformation sur les véhicules, à la manière d'un Colin McRae Rally, des graphismes retravaillés, histoire de se mettre aux standards du jour (Soul Reaver, suivez mon regard), des intérieurs de véhicules modélisés en 3D, des conducteurs visibles, etc. On pourra aussi, entre autres détails, customiser les plaques d'immatriculation pour se mettre par exemple « the beauf' touch » ou

s'amuser avec les clignotants et autres phares de la voiture. Mais le plus intéressant se situe au niveau des modes de jeu. D'abord, le fameux mode poursuite permettra d'incarner flics comme voyous et ainsi de se livrer, à 2 joueurs, à des courses-poursuites d'anthologie. Ensuite, un nouveau mode apparaît : le trophée GT et Critérium, faisant appel à la gestion des gains pour la customisation, la réparation ou l'achat de véhicules. Et, pour finir, le plus intéressant reste à mon avis le mode enjeu, qui propose un championnat avec des mises ! Ainsi, ce sont les voitures de l'adversaire qu'on remporte, grâce à un transfert de données de la Memory Card du perdant à celle du gagnant. De plus, cela concerne autant le véhicule que les customisations qui y ont été apportées ! Reste à voir si on peut gruger avec l'écran de gestion des Memory...



Les effets spéciaux assez étonnants, ont eux aussi droit à un relookage dans ce nouvel opus.

Le quatrième volet prometteur d'un titre fort apprécié



Des détails techniques tels que l'environnement mapping montrent les progrès de l'équipe de développement.



Evidemment, de nouvelles bolides sont prévus.



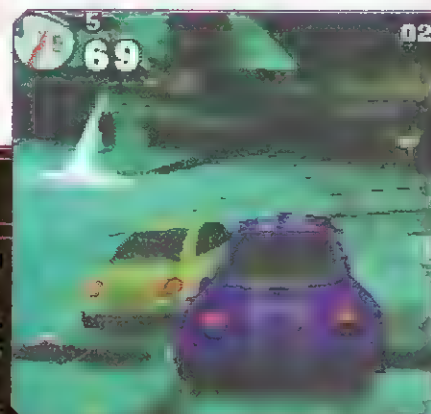
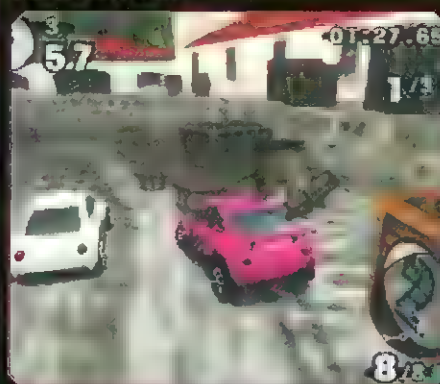
Les replays promettent également. La qualité de modélisation des véhicules y est pour beaucoup.



Conduire une belle bagnole au crépuscule... Ce sera désormais possible !

Plus loin Côté N64

Electronic Arts travaille aussi sur un jeu un peu bâtarde basé sur la New Beetle, la Coccinelle pour jeunes-cadres-dynamiques-un-peu-friques. Orienté arcade, Beetle Mania proposera des bonus divers répartis sur les circuits, avec des raccourcis cachés, etc. pour ce qui est des parties courses du soft. Car celui-ci intégrera des éléments de recherche, sans doute à la manière de Diddy Kong Racing. La personnalisation de sa Beetle fera, en outre, partie du jeu. Un mode multi-joueurs à 4 en simultané est évidemment prévu, avec, au choix, une compétition sur 9 circuits ou le Beetle Bang, proposant de rassembler des parties de Coccinelle de différentes couleurs, en évitant les attaques des autres joueurs, puis de franchir la ligne d'arrivée en premier.



NetP@d

PAR CHRIS (cdelpierre@hfp.fr)

SOURCES (LISTE NON EXHAUSTIVE)

FGOnline, The Magic Box, Next-Generation, IGN64, Gamespot, Segadreamcast, Dreamcaster, Gaming Age, PSXIGN, Retokyo...



« LES LAISSÉS POUR COMPTE D'INTERNET AUJOURD'HUI SERONT LES ILLETTRÉS DE DEMAIN. »

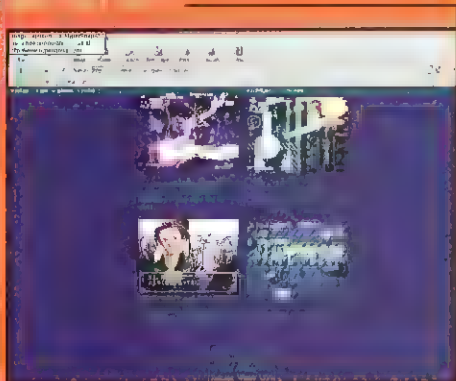
JE NE SAIS PLUS OÙ J'AI ENTENDU ÇA, MAIS CETTE PHRASE ASSASSINE ME PARAÎT ASSEZ VRAIE. A L'HEURE DE L'INFORMATION MONDIALE, LE NET EST UNE SOURCE INÉPUISABLE DE RUMEURS, DE VÉRITÉS, D'ESPOIRS ET D'ÉLÉMENTS PLUS OU MOINS FONDÉS. HISTOIRE DE VOUS TENIR AU COURANT DE CE QUI SE PASSE AU JOUR LE JOUR, VOICI COMPILÉES, SUR PLUSIEURS PAGES, LES NEWS QU'ON A TROUVÉES SUR LE WEB, AU COURS DU DERNIER MOIS (PÉRIODE DU 10 AU 10). ATTENTION, TOUT ÉLÉMENT TROUVÉ SUR LE RÉSEAU MONDIAL EST SUJET À CAUTION ET NOUS NE GARANTISSONS PAS LA VÉRACITÉ DE TOUT CE QUI SE TROUVE ICI ! VOUS DÉCOUVREZ TOUT CELA AVEC UN PEU DE RETARD MAIS, AU MOINS, VOUS N'AVEZ PAS À PASSER DES HEURES SUR LE NET POUR LES CHERCHER. ET ÇA, CROYEZ-MOI, C'EST UN LUXE... ET UNE ÉCONOMIE CERTAINE !

Les infos chaudes du Net

11 JANVIER 1999

Konami annonce ISS et Track & Field sur Dreamcast. Dates de sorties indéfinies.

12 JANVIER



14 JANVIER

Acclaim prévoit une suite à son South Park N64. Le studio lui-même ne pourra apparemment pas s'en occuper car il donne la priorité à Turak 3.



15 JANVIER

SNK travaille sur une version arcade (et en 2D) de Fatal Fury 4.

Sega annonce qu'il a vendu plus de 500 000 Dreamcast. Shoichiro Irimajiri, président de Sega, prévoit d'en vendre un million d'ici mars 99. Va-t-il réussir son pari ? Très optimiste, M. Irimajiri espère que Sega va posséder la moitié du marché des consoles de salon d'ici 5 ans...

Sega prépare une nouvelle simulation de football, en arcade, qui portera le nom de Flash Soccer.

Square prévoit de sortir le jeu Chocobo Racing : Genkaihen Road, le 18 mars, sur PlayStation.

Le jeu propose 8 engins conduits par les différents personnages de Final Fantasy. Un titre dans la veine de Mario Kart, apparemment.

Dungeons & Dragons Collection, de Capcom, est prévu le 4 mars sur... Saturn ! Oui, elle vit encore, quelque part...

SNK of America a baissé le prix de la Neo Geo CD à 129 dollars (moins de 800 francs). Cette offre exceptionnelle prend fin en février.

Imagineer travaille sur un jeu « à la Doom » appelé Expendable, dans lequel vous jouez le rôle d'un space marine. Il est prévu en mai sur PlayStation et Dreamcast.

GT Interactive prévoit d'adapter Unreal sur PlayStation !

next

- news
- reviews
- stickwatch
- specials
- gaa
- forums
- downloads
- contact
- about
- demos

intelligence

Unreal For PlayStation

Rumors have surfaced that GT Interactive will bring 3D first-person action-shooter, Unreal, to PlayStation.

January 15, 1999

PlayStation users everywhere should be overjoyed at even a glimmer of hope of seeing the hit title on Sony's console. "We've been talking about it for a while now," said a UK spokesperson for the publisher. "We had to ascertain if it was possible to port it, so it's going ahead. It will definitely be released this year, but we have no specifics on the conversion, as yet."

According to elements of the European press, Unreal will be undertaking the port and it will be released in the Fall, although Alan Lewis from GT in New York stressed caution. "This is not an official announcement," he said. "I'd say these reports are unfounded."

It seems the war of the first-person shooters continues space with neither id Software or Epic giving each other an inch. Quake II will be released for PlayStation on March 2nd. Quake III Arena is announced for Mac. Unreal Tournament is announced for Mac.

Epic's VP, Mark Rein, declined to comment for this story.

NEXT STORY [Observer Publication Ends](#)

Le Dexdrive est prévu fin janvier aux Etats-Unis. Cet appareil remplace la Memory Card de la N64 et permet de charger (ou d'envoyer) des sauvegardes à partir du Net.

Rumeur La version N64 de Bio Hazard n'est pas développée par Capcom, qui préfère se concentrer sur les titres PlayStation et Dreamcast.

Acclaim travaille sur Turok 3, pour N64. Le jeu est prévu pour Noël 99.

Electronic Arts a récupéré les jeux Tiger Woods (PlayStation) mis en vente, pour traquer un dessin animé illégal de South Park caché sur une des pistes du CD. Ce dernier n'est lisible que sur un PC et lorsqu'on sait où le trouver. Pour l'instant, nous n'avons pas réussi...

17 JANVIER

18 JANVIER

Konami envisage de sortir au moins 3 titres sur Dreamcast lors du lancement de cette dernière aux Etats-Unis. On parle d'un jeu dans la veine d'Afterburner et, surtout, de l'adaptation d'un classique de Konami, Castlevania ?

19 JANVIER

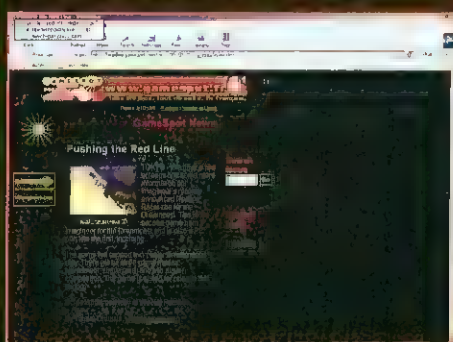
Dans le jeu Sedman sur Dreamcast, vous parlez à un poisson qui possède un visage d'homme (?). Il vous répond et peut évoluer de différentes manières, pour devenir une plante, un autre animal ou encore... un humain.

Rumeur Taito et Capcom vont développer des titres sur la Neo Geo Pocket Couleur, prévue pour le 19 mars. Toujours sur Neo Couleur, on prévoit un jeu de combats qui s'appellerait SNK Vs Capcom.

Square envisage de sortir une suite à l'un de ses titres les plus célèbres. On ne sait pas de quel jeu il s'agit mais on parle d'un événement extraordinaire. Peut-être un titre Dreamcast ? FF 9 ?

Le PDG d'Hudson Soft a révélé à certains médias japonais que la PlayStation 2 sortirait en 99. La console serait capable de gérer des effets spéciaux à la Terminator 2 en haute résolution et en temps réel. Hmmm...

Imagineer va adapter Redline Racer, une simulation de motos PC, sur Dreamcast.



Sony sort au Japon une nouvelle série de PlayStation : le modèle 7501. Celle-ci est proposée à 15.000 yens (soit 1.800 yens de moins que les modèles précédents) et sa construction est censée éviter tout piratage.

Rumeur Sony va sortir une nouvelle borne d'arcade basée sur la technologie PlayStation 2. Les premiers titres seront un jeu de combats et un soft de courses programmés par Namco.

Rumeur Game Arts aurait cédé la licence de Grandia à Sony, qui prévoirait de le sortir sur PlayStation cette année.

Selon le Wall Street Journal, le total des ventes de jeux et consoles atteint les 6,3 milliards de dollars en 98 (environ 37 milliards de francs). Une progression de 24 % par rapport à 97.

Rayman 2 sur PlayStation est reporté, au profit de la version N64. On le prévoit maintenant pour la fin de l'année.

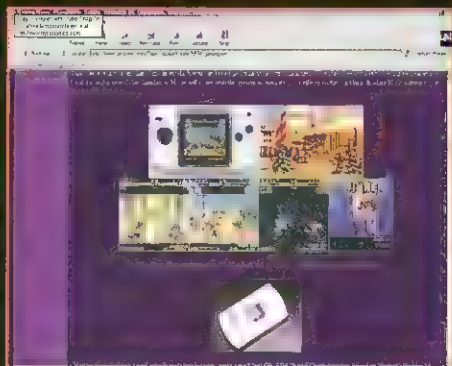
20 JANVIER

21 JANVIER

Mindscape annonce l'adaptation de Prince of Persia sur Game Boy Color. Le jeu sortira en avril et proposera une quarantaine d'heures de jeu.

22 JANVIER

La Neo-Geo Pocket est prévue pour le 19 mars au Japon. Parmi les titres adaptés, la plupart des jeux de combats SNK répondent présents : KoF Round 2, Fatal Fury First Contact, Samurai Spirits 2, World Heroes... KoF Round 2 serait « linkable » à KoF sur Dreamcast. On attend de voir de quelle façon cela marche.



Rumeur : "Grandia II" de Game Arts inclurait un mode de jeu inédit permettant à 2 joueurs de s'y essayer en même temps.

Le nouveau jeu d'arcade de AM2, Ferrari F355, utilisera 4 (oui, 4 !) cartes Naomi (pour produire environ 12 millions de polygones/seconde) et 3 écrans, un pour voir en face et deux autres pour les côtés. La conversion sur Dreamcast semble difficile.

23 JANVIER

Un émulateur N64 disponible sur le Net - UltraHLE - permet de faire tourner Mario ou Zelda en 640x480, 800x600 et même 1024x768 sur les PC les plus puissants.



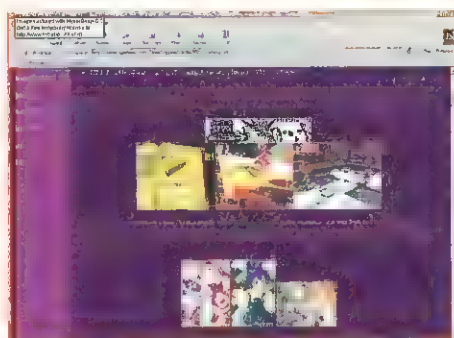
24 JANVIER

Rumeur : Sega prévoit de convertir sa simulation de foot arcade, Virtua Striker 2 version 99, sur Dreamcast, en avril 99.

26 JANVIER

Les pré-commandes de FFVIII dépassent le million d'unités au Japon ! Du jamais vu !

Power Stone, le jeu de combats de Capcom, prévu le 25 février sur Dreamcast, propose différents mini jeux qu'on peut charger à partir d'un accès Internet.



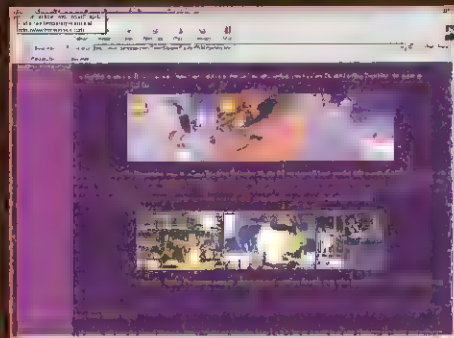
Sega va utiliser le sumotoru Konishiki, 36 ans, pour promouvoir la Dreamcast au travers de spots de pubs « décalés ».

28 JANVIER

Racing Ragoon est un nouveau titre Square, censé être un « High Speed RPG ». Vous y incarnez un jeune conducteur plein de fougue, prêt à relever tous les défis. Vous achetez de l'équipement, récupérez des informations. Une simu de courses un tantinet décalée, en somme.

KID prévoit de sortir un jeu de courses ayant pour héros Pepsiman, en mars sur PlayStation. On a déjà vu ce personnage dans Fighting Vipers, sur Saturn.

Un développeur finlandais, Housemarque Games, compte sortir un Snowboarding Extreme, avant la fin de l'année sur Dreamcast.



Nintendo annonce que les ventes mondiales de Zelda 64 ont dépassé les 6 millions d'unités le 12 janvier !

Computer Artworks développe un jeu appelé Evolve, prévu pour la fin de l'année sur PC et PlayStation 2 (1). Vous y incarnez une créature nommée Genohunters et dont le but est de détruire les virus qui infestent sa planète.

Nintendo va sortir plusieurs classiques de la NES sur Game Boy Couleur. Parmi eux : Super Mario Bros et Mario Golf, prévus pour le 10 mai aux Etats-Unis.

Pendant l'ARE Show de Londres, Sega a présenté 3 titres arcade développés sur carte Naomi : Crazy Taxi, Zombie Zone et Dynamite Baseball 99.

Rumeur : en plus d'Hong Oh, vous pourrez jouer à Hyperbrawl, Space Hammer ou Orion dans Shermue.

Dreamworks travaille sur un nouveau titre PlayStation : Jurassic Park Warpath, basé sur le premier film Jurassic Park. Le jeu n'est pas prévu avant cet hiver.

La version PlayStation de Quake II est repoussée de mars à fin mai-début juin.

29 JANVIER

Sony lance une action en justice contre la société Connectix qui a mis en vente un émulateur PlayStation sur Macintosh : le Virtual Game Station. Une version PC est tout de même en développement... (cf. News Europe...).

1 FEVRIER



2 FEVRIER

Kof 98 (prévu le 25 mars sur PlayStation) inclura un mode art gallery dans lequel on trouvera environ 200 dessins réalisés par les équipes de SNK.

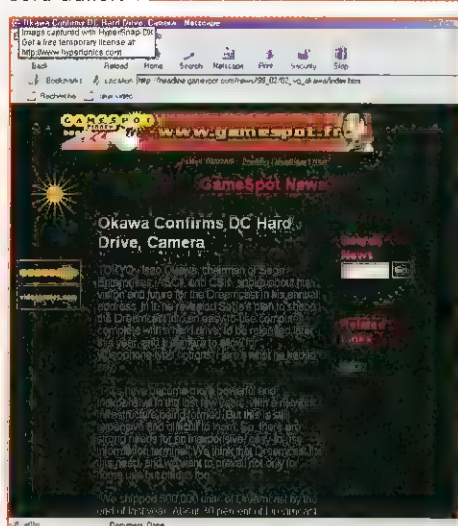
La version PlayStation de Last Blade (sortie prévue le 25 février) inclura les nouveaux personnages présents dans Last Blade 2.

Sega met à disposition un nouveau fichier via son Visual Memory pour Sonic DC. En le téléchargeant sur Internet, vous pouvez entendre Sonic vous donner quelques précisions concernant les menus en anglais.

Le jeu de rôle de développement de Sega, Virtua Striker 2, est basé sur la carte Naomi. Il sera joué sur Virtua Fighter 1 et 2, et sera développé sur Dreamcast.

une nouvelle carte la modèle 4. Espérons que ce beau monde arrive un jour sur Dreamcast.

Commentaire d'Isao Okawa, président de Sega, ASCII et CSK : « Les PC sont devenus meilleurs marché au fil des années, mais ils sont toujours difficiles à utiliser. Avec la Dreamcast, nous voulons que les connectés à Internet puisse communiquer entre eux de façon aisée. C'est pour cela que nous allons sortir un disque dur, une caméra et un micro, pour cette machine dans le courant de l'année. La discussion ou le jeu à plusieurs seront alors possibles. » L'avenir sera outiste !



Capcom présente quelques nouvelles photos de Jojo's Venture prévu cet été sur PlayStation.

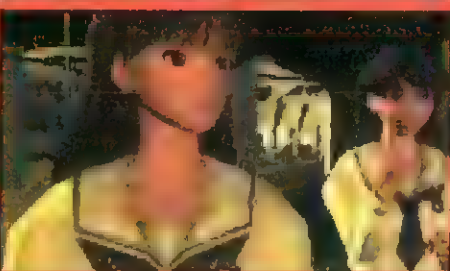
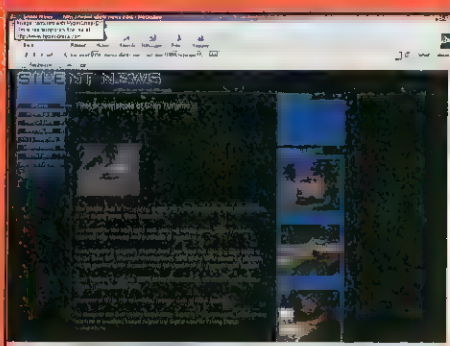


3 FÉVRIER

Le scénario du film Duke Nukem est quasiment terminé. Le film n'est pas basé sur un jeu en particulier, mais se sert de différents éléments disséminés dans tous les titres. Commentaire de Lawrence Kasanoff, producteur : « De nombreux événements se déclenchent ici car quelqu'un s'amuse avec les strip-teaseuses affectionnées par Duke. » La recherche de l'acteur adéquat pour jouer le rôle continue. (NB : Traz : Moi, moi, moi !)

Madonna s'est réservée les droits du film Parasite Eve (Square) pour les États-Unis. On ne sait pas encore qui va écrire le scénario ni qui jouera dedans. On a une petite idée quand même.

4 FÉVRIER



5 FÉVRIER

Capcom devrait présenter Strider 2, pendant l'AOU Show (17 et 18 février au Japon). Sera également présent Dead or Alive 2 développé sur carte Naomi.

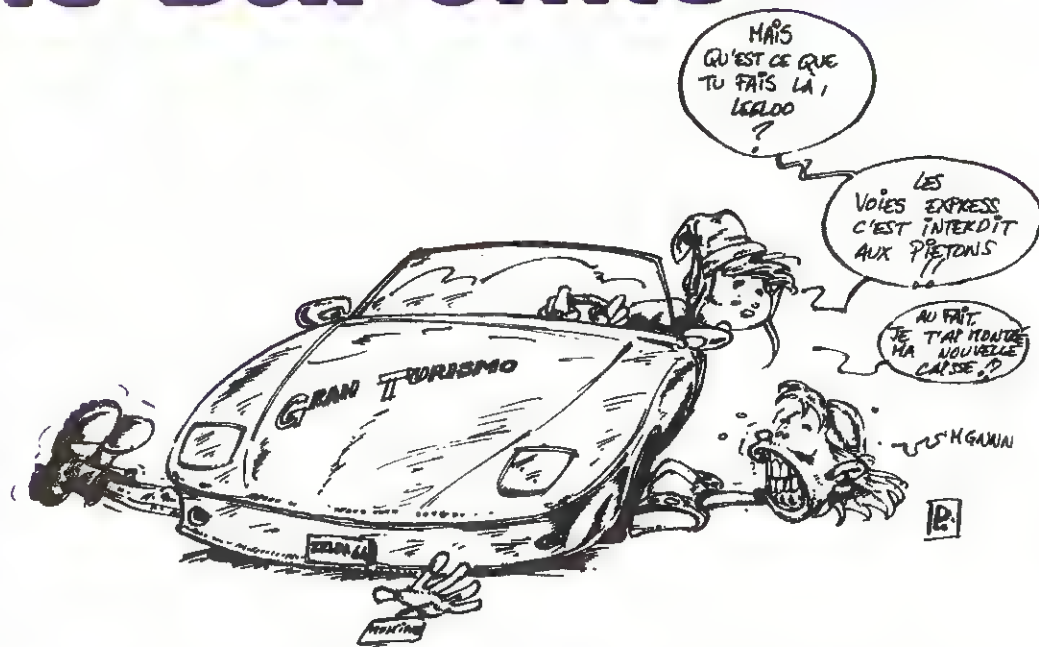


La PlayStation 2 utiliserait un format de DVD spécial. Et vous pourrez lire vos anciens jeux PlayStation dessus. Grâce aux capacités de la console, les softs seront plus beaux et tourneront plus vite. De plus, vous pourrez voir les films DVD classiques. Les périphériques, en revanche, seraient incompatibles, on verra bien...

Nintendo annonce 2 nouveaux titres N64 : Star Wars Episode One Racer (Jeu de courses) et F1-World Grand Prix 2.

Les jeux vidéo explosent le Box Office

Les quatre dernières années, les jeux vidéo ont traversé une période de mutation sans précédents. Après les balbutiements de l'époque des 8 et 16 bits, l'industrie vidéoludique amorce désormais le stade de maturation. Profitons-en pour dresser un bilan mondial et multi plates-formes de l'année écoulée, avant de dégager les éditeurs ainsi que les produits phares qui compteront assurément à l'aube du nouveau millénaire. Le rideau peut se lever...



Chaque mois, c'est la même mascarade. Des dizaines de nouveaux titres à la qualité inégale viennent engorger les rayons des magasins de jeux vidéo. Pourtant, de ce raz-de-marée hebdomadaire, seule une infime minorité de produits connaîtra le succès. Entre les réussites prévisibles, les heureuses surprises et les tristes mais inévitables injustices, il y a de quoi perdre le Nord. Allez, buvez un bon jus d'orange avec pulpe, asseyez-vous confortablement et réglez-vous. Le spectacle peut commencer.

Des titres plébiscités

L'année 98 fut indéniablement marquée par deux événements : la mort de la Saturn, ainsi que les succès interplanétaires de Gran Turismo sur PlayStation et Zelda : Ocarina of Time sur Nintendo 64. La disparition de la console précurseur de l'époque 32 bits aurait-elle galvanisé ces deux rivales ? Rien n'est moins sûr. Quoiqu'il en soit, les joueurs se sont, pour une fois, montrés unanimes. En moins de quatre mois et après quelques ruptures de

stock, c'est près de 140 000 exemplaires de Zelda qui se sont écoulés en France. Dans le reste du monde, les aventures de Link ont aussi remporté un franc succès, à tel point qu'on peut désormais, sans prendre trop de risques, estimer que près de 6 millions d'unités du jeu trouveront leur chemin dans les



Une apparition de M. Willis peu convaincante dans Apocalypse



La bonne humeur de Bust a Groove n'a pas suffi à mobiliser les foules. Les concepts novateurs ont décidément bien du mal à s'imposer.



Les nouvelles aventures de Zelda ont remis à flot la Nintendo 64 !

Les forces en présence

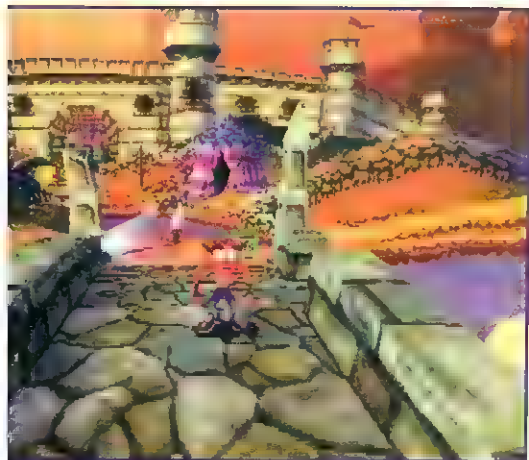
En informatique, rien ne sert de regarder en arrière, tant il est important de se concentrer sur le futur. Aussi cruel que cela puisse paraître, voire blasphématoire, pour les possesseurs de Saturn, la 32 bits de Sega est morte et l'arrivée de la Dreamcast l'a définitivement enterrée. Pour cette comparaison, nous ne prendrons donc pas en compte cette machine afin de laisser la place aux consoles encore en activité, à savoir la dominante PlayStation, la timide Nintendo 64, l'éternelle Game Boy sans oublier la fouguese Dreamcast. En ce qui concerne le match PlayStation/Nintendo 64, l'avantage revient très nettement à Sony qui, en moins de quatre ans, est parvenu à détrôner le géant Mario. En observant de plus près le tableau ci-dessous, on prend mieux conscience du fossé existant entre les deux machines, mais on s'aperçoit surtout que la véritable rivale de la PlayStation n'est autre que la Game Boy ! Récemment disponible en version couleur, le succès de la portable de

Nintendo est tout bonnement phénoménal. Après dix ans d'exploitation, la plus vieille des consoles encore en activité ne comporte pas la moindre ride, pas le moindre signe d'essoufflement. Un sacré phénomène. Dans ce cadre, qu'advient-il de la Dreamcast première console 128 bits du marché ? Si elle se situe actuellement loin derrière ses concurrentes (elle ne sera disponible en Europe et aux Etats-Unis qu'à partir du mois de septembre 99), son avance technologique alliée à la parution de nombreux titres de qualité devraient lui permettre de rapidement combler ce retard, poussant par la même Sony et Nintendo à réagir. Si la bataille des 32/64 bits a donc été remportée par la PlayStation, qui pourrait prédire avec certitude qui sortira vainqueur de celle opposant les machines « nouvelles générations » ? En attendant, la Game Boy continue inextinguiblement sa marche en avant, ignorant les modes et les bonds en avant technologiques (ou presque). Un sacré phénomène de sagesse et de longévité.

foyers de possesseurs de N64. Nintendo a eu chaud ! Du côté de Sony, le phénomène se nomme The Real Driving Simulation alias Gran Turismo. Etablissant, avec 500 000 pièces vendues, un nouveau record de vente dans l'Hexagone, GT pulvérise tout sur son passage. Le bilan mondial de cette simulation hors normes se compose de la manière suivante : l'Europe se situe en tête du classement avec 2,33 millions de GT vendus, talonnée par le Japon et ses 2,21 millions d'exemplaires, puis enfin les Etats-Unis avec 1,66 millions d'unités distribuées. Au final, c'est donc 6,2 millions d'exemplaires de Gran Turismo qui se sont écoulés à travers le monde et là on ne peut que s'incliner face à la volonté du peuple !

Les principales surprises

En évolution perpétuelle, l'industrie du jeu vidéo comporte son lot de petites surprises. A commencer par la relative contre-performance de Tekken 3 qui, malgré son million d'exemplaires écoulés en Europe (résultat quasi identique au Japon), ne semble pas avoir obtenu les résultats escomptés par Namco. Au banc des accusés, on retrouve les délais entre la version NTSC et son adaptation en PAL, mais surtout le fléau « piratage » ! Mais il existe aussi, fort heureusement, d'agréables surprises. Ainsi, malgré son âge, la version PlayStation de V-Rally ne cesse d'enthousiasmer les foules et compte à l'heure actuelle 2,4 millions de clones répartis à travers le monde (sans compter les 205 000 exemplaires de sa version Game Boy !). Nous sommes aussi heureux de voir que Tenchu s'est bien débrouillé en France, avec près de 60 000 unités vendues, ainsi qu'à l'échelle mondiale. Il en va de même pour MediEvil qui, grâce à



Crash Bandicoot, le marsupial le plus déjanté de la PlayStation a fait sa troisième et dernière apparition cette année. Une série qui aura remporté un énorme succès à travers le monde.



Si les véritables accrocs du snow-board n'ont pas de ne pas se retrouver dans Cool Boarders 3, le grand public lui semble apprécier les charmes de la poudreuse.

Alors que la Dreamcast s'apprête à déferler en France et aux Etats-Unis, les Japonais ont déjà pu goûter à des titres aussi impressionnants que Sonic Adventure, Virtua Fighter 3 ou Sega Rally 2.



Squaresoft, la poule aux jeux d'or

Le bilan 98 des ventes du plus influent éditeur nippon a de quoi ruiner le moral de centaines de petites sociétés en quête d'un premier succès. Jugez plutôt de la puissance commerciale que représente Square (ces chiffres sont ceux de l'exploitation japonaise) : en tête, on retrouve le somptueux mais incommensurablement peu passionnant Parasite Eve (970 000 exemplaires), suivent ensuite l'excellent Xenogears (850 000 exemplaires seulement), le moyen Brave Fencer Musashi Den (690 000), le turbo rentable

Chocobo no Dungeon (630 000), puis le classement se conclut avec le lobotomisant Ehrgeiz (340 000 exemplaires tout de même). A première vue, même si Square semble avoir privilégié la quantité à la qualité, les résultats enregistrés demeurent exceptionnels. Eh bien, détrompez-vous ! Pour l'éditeur, l'année 98 a donné lieu à un cru médiocre puisqu'aucun de ces titres n'est parvenu à franchir la barre fatidique du million d'exemplaires. Inadmissible. Gageons toutefois que l'arrivée de Final Fantasy VIII redonne du baume au cœur aux dirigeants de cette entreprise multimillionnaire. Vous ne trouvez pas qu'on entend toujours les mêmes se plaindre ?

Dossier



Virtua Fighter 3 annonce l'arrivée de la Dreamcast avec fracas !

Considéré comme l'un des meilleurs RPG de 98, Xenogears ne débarquera sûrement jamais dans l'hexagone. Quel dommage.



Gran Turismo demeure la simulation automobile de référence sur console.

L'Apocalypse selon Activision ne réjouira que les férus de castagne sans finesse.

**1998,
une année
faste pour
les jeux
vidéo**

son atmosphère Tim burtoniesque, est parvenu à trouver 150 000 adeptes en France ! A l'inverse, malgré sa juteuse licence, le fort décevant Cinquième Élément n'est pas parvenu à écouler plus de 50 000 exemplaires en France. C'est Leeloo qui va en faire une tête. Preuve que, dans de rares cas, l'originalité combinée à une ambiance extraordinaire peut faire la différence.

De terribles injustices

A l'image de la célèbre série Dallas, le monde des jeux vidéo est vraiment impitoyable... Aux deux extrêmes, il existe toujours des injustices, des vérités incompréhensibles qui finissent par vous faire définitivement douter de la rationalité de l'espèce humaine (NDTraz : c'est évident) ! Le plus triste dans l'histoire est sans conteste la peur bleue que semble inspirer l'originalité, au public. Soyez-en certain : plus un jeu tente de se démarquer en exploitant un élément novateur (une simulation de danse, une mission commando, etc.) et plus le public devient réticent, à en sombrer dans une friosité exacerbée. Prenons pour exemple un titre tel que Bust a Groove. Véritable concentré de bonne humeur, convi-



Sonic et Tails réunis pour le meilleur sur Dreamcast. Vivement la version française... en septembre



La France s'y met

Pas toujours très dynamique, la France se situait en retrait en termes de consommation vidéo-ludique. Pire encore, de 1992 à 1996 le marché des consoles s'est littéralement effondré. Les ventes ne se contentaient plus de stagner, elles régressaient dangereusement. Et puis par un beau jour de 1997, les courbes se sont inversées. En deux ans, l'augmentation de près de 41 % des ventes de consoles fut foudroyante. Dans le même temps, sous l'impulsion de la PlayStation, le marché français a enfin retrouvé des couleurs et peut désormais se permettre d'afficher une excellente santé. Un chiffre parle de lui-même : en 1998, les ventes de logiciels de loisir (dont les jeux vidéo représentent près de 50 %) ont enregistré une augmentation de 54 % ! Avant les fêtes de Noël, d'après un sondage de GfK, le CD-Rom de loisir et par extension les jeux vidéo occupaient la première place des intentions d'achat. Hum... tout cela me rappelle une bien célèbre fable de La Fontaine où un lièvre s'était fait ridiculiser par une tortue. Après le coq, l'emblème de la France pourrait bien voir des écailles lui pousser !

Ehrgeiz marque un peu la forme actuelle de Squaresoft : sur la pente descendante ! Espérons que Final Fantasy VIII relève le niveau.



vial et techniquement irréprochable, ce dernier a suscité autant d'enthousiasme qu'un simulateur de « Toi aussi va acheter ta baguette de pain chez le boulanger du coin » ! Affligeant. Pire encore, le fabuleux Metal Gear Solid adulé par la presse internationale n'en est pas moins le produit le moins rentable de Konami au Japon ! Ainsi, avec ses « pauvres » 730 000 exemplaires vendus sur l'archipel, MGS fait presque deux fois moins bien que YuGyou (1,215 millions d'unités vendues) sorte de Pocket Monster-like édité par Konami sur... Game Boy. Heureusement, aux Etats-Unis, un pays pourtant bien étrange où les

JE CONSOLE

le N°1 du JEU VIDÉO dans l'EST



TOUS RACHETONS

CASH

DES VOS JEUX VIDÉO*

*voir modalités en magasin

- 06 ANTIBES**
11, avenue Pasteur 04 93 34 15 85
- 11 TROYES**
50, rue Emile Zola 03 25 40 16 02
- 21 BEAUNE**
Galerie Marchande CASINO 03 80 22 02 02
- DIJON**
C. C. Dauphine rue Bossuet 03 80 30 11 12
- 25 BESANCON**
15-17 rue Battant 03 81 61 95 96

- 51 CHALONS-EN-CHAMPAGNE**
36, rue de la Marne 03 26 21 03 07
- REIMS**
28, rue Jadart 03 26 89 29 13 **NEW**
- VITRY LE FRANÇOIS**
16, Grande Rue de Vaux 03 26 73 73 70
- 52 CHAUMONT**
56, rue Vict. de la Marne 03 25 03 10 47
- SAINT-DIZIER**
46, rue du Dr Mougeot 03 25 06 45 66

DREAMCAS
APPELEZ-NOUS



- 54 NANCY**
147, rue Saint-Dizier 03 83 36 64 22
- TOUL**
9, place du Couarail 03 83 63 11 78
- NEUVES-MAISONS**
22, rue du Général Thiry 03 83 47 67 42
- 55 BAR-LE-DUC**
43, rue J.J. Rousseau 03 29 79 20 90
- VERDUN**
10, rue de la Gare 03 29 88 48 05

- 67 SELESTAT**
17, place du Vieux Port 03 88 92 97 10
- STRASBOURG I**
41, quai des Bateliers 03 88 35 53 09
- STRASBOURG II**
6, rue Marbach 03 88 32 56 50
- MOLSHEIM**
9, rue des Capucines 03 88 48 91 95 **NEW**
- 68 COLMAR**
31, Grand'rue 03 89 23 23 28
- MULHOUSE**

- 88 EPINAL**
27, quai L. Lapique 03 29 35 50 51
- REMIREMONT**
17, place de Lattre 03 29 62 10 37
- SAINT-DIE**
29, rue Saint-Charles 03 29 56 48 50
- 90 BELFORT**
9, Bd Carnot 03 84 58 93 71
- 38 GRENOBLE**
77, cours Bernat 04 76 48 07 55 **NEW**

dever
REVEN
Je Con
La force
ENSEI
dynamik
Contac
Emmanu

veautés
hoix
services

Dossier

Deux énormes succès, mais de nombreuses surprises



Le logo de la Dreamcast en Europe sera bleu et non pas orange comme dans sa version japonaise.



Malgré ses dix ans, la portable de Nintendo cartonne !



La PlayStation continue sa percée sur tous les territoires. Qui la stoppera ?



La Nintendo 64 parviendra-t-elle à survivre à la sortie de la Dreamcast ? Le syndrome Saturn cela ne vous rappelle rien ?

simulations de catch triomphent, Metal Gear a enregistré de bien meilleurs scores, mais tout de même ! Histoire d'enfoncer un peu le clou, on notera que des titres aussi médiocres qu'Ehrgeiz sur PlayStation (340 000 exemplaires au Japon), Mission : Impossible sur N64 (1,150 millions d'exemplaires à travers le monde) ou bien, summum de l'horreur, South Park sur N64 (700 000 exemplaires rien qu'aux U.S.A.) ont enregistré, sur la même période, des résultats peu conformes à leur véritable valeur.

Les « inusables indispensables »

En dernier lieu, il existe une catégorie de jeux qu'on pourrait aisément qualifier de « classiques ». Pas la peine de se poser 36 questions tant ces titres, parfois plus célèbres que performants, constituent chaque année le gros des ventes, dans le genre rendez-vous obligatoire. Distribués à grands renforts de publicités, ces produits (au sens large du terme) se transforment alors en véritables objets marketings et deviennent tout simplement à la mode. Ainsi, il est tout bonnement impossible de ne jamais avoir entendu parler des charmes de Miss Lara l'Indiana Jane de Tomb Raider, du déjanté Crash Bandicoot ou bien des pistes enneigées de Cool Boarders. Et il en va de même pour les moustaches du joufflu père Mario, les zombies de Resident Evil, sans oublier l'incontournable série des FIFA qui, en cette année de « et 1 et 2 et 3... » (enfin vous avez compris) ont raflé le gros lot. Inusables et irremplaçables dans le cœur du public, ces quelques jeux risquent de monopoliser les premiers rangs des classements internationaux (toutes consoles confondues) pour de longues années encore, en attendant que de nouvelles séries à rallonge prennent le relais et ainsi de suite...

A vous de voir

De ce bilan ressort plusieurs observations. Tout d'abord, on peut constater la supréma-

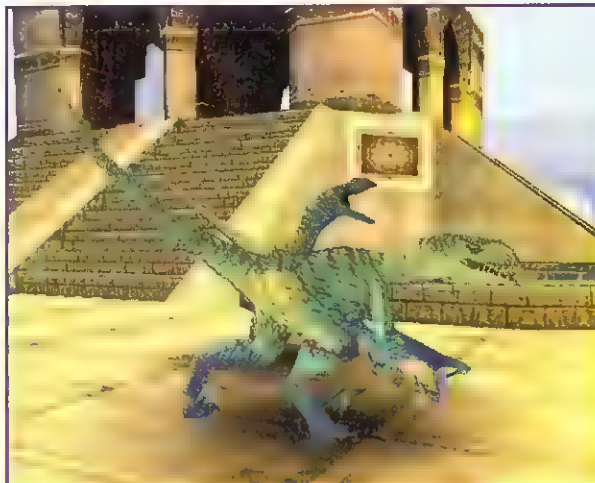
Renforcé par l'effet Coupe du Monde, la série des FIFA continue son cheminement vers la gloire. Préparez-vous à manger du foot !



Tenchu est décidément l'un des titres les plus trépassants et novateur de l'année 98 !



tie des titres en provenance du pays du Soleil Levant en termes de succès internationaux. On peut aussi remarquer, avec un certain désarroi, que l'exploitation de licences occupe une place de plus en plus primordiale dans l'industrie du jeu. D'autre part, l'originalité n'est plus un gage de succès, loin de là. Que se passe-t-il ? La pensée unique et la volonté du profit maximum commenceraient-elles à gangrener une industrie qui ne demande qu'à s'épanouir en privilégiant la créativité ? Pour y remédier, une seule solution : vous, amis lecteurs, osez suivre nos conseils, osez prendre des risques. Si vous souhaitez jouer encore longtemps à des produits de qualité, faites preuve d'ouverture d'esprit et achetez « intelligent ». Cela dit, l'Europe n'est ni le Japon, ni les Etats-Unis.



Turok 2 a montré que les Quake-like sur console pouvaient aussi valoir le détour, surtout avec l'ajout du Ram Pack de 4 Mo.

	Consoles vendues dans le monde	Jeux vendus dans le monde	Moyenne jeux/console
PlayStation	50 millions	250 millions	5 jeux par console
Nintendo 64	19,78 millions	88,66 millions	4,5 jeux par console
Game Boy	69,56 millions	283,78 millions	4 jeux par console
Dreamcast	environ 500 000	environ 900 000	1,8 jeu par console

Pour rappel la Super Nintendo, reine de l'ère 16 bits, s'était écoulée à 48,39 millions d'exemplaires pour un total de 377,45 millions de jeux ce qui équivalait à environ 8 jeux par console vendue.

TOUTES LES SORTIES JAPONAISES ET AMÉRICAINES



SEGA RALLY 2 (98)

Quel pauvre jeu, franchement, je préfère jouer à la version bêta de Le Mans. Ma Dreamcast ? Elle est dans un sac poubelle, of course ! Heu... Je plaisantais, hein.

FINAL FANTASY VIII (108)

Bon bien, là, on peut rien vous dire, Greg est en train de tester le jeu en un temps record et il faut pas le déranger. Chut... Ah, au fait, vous avez une Play jap ? Non ? Dommage...



BLOODY ROAR 2 (114)

Depuis que Chris joue à Bloody Roar 2, il marche à 4 pattes, pousse à intervalle régulier des miaulements débiles et donne des coups de griffes. Oh, le lourd !



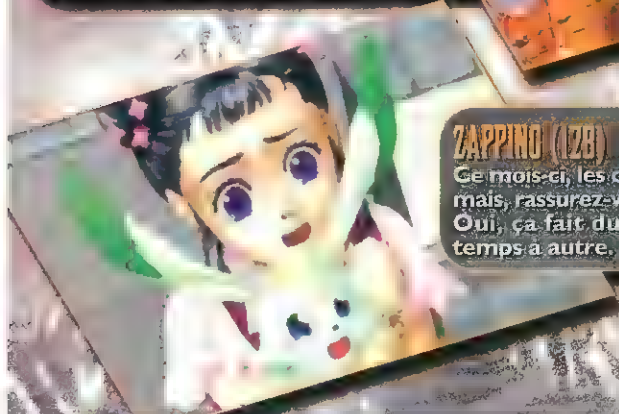
SMASH BROTHERS (126)

Ouha super ! Les possesseurs de N64 vont être heu-reux ! Un jeu de baston avec Yoshi, Mario et Donkey Kong. Y a pas à dire, ils sont forts chez Nintendo...



ZAPPINO (128)

Ce mois-ci, les cancre sont peu nombreux mais, rassurez-vous, on ne les a pas loupés ! Oui, ça fait du bien d'être méchant de temps à autre.



La grosse baffe de ce mois de mars, particulièrement riche en événements, c'est bien entendu Sega Rally 2. Rah, Sega Rally 2. Une conversion maîtrisée les doigts dans l'pif par Sega. Tiens, pour la peine, vlan ! 10 pages de test écrites en tout petit ! Et des tonnes de photos ! Ah ! Ah ! Ah ! Mais ce n'est pas fini, allez vite chercher vos gouttes pour les yeux ! Squaresoft fait son come back avec le jeu de rôles le plus attendu de cette fin de millénaire : Final Fantasy VIII ! Des pages de test concoctés dans l'urgence, par Greg ! Re-vlan ! Vous en voulez encore ? Je sais pas pour vous, mais moi, j'ai toujours rêvé d'être un chien ou un chat. Ouais, c'est cool d'être un animal de compagnie. En attendant de me réincarner, je joue à Bloody Roar 2, pour me préparer psychologiquement. Vous souhaitez en savoir plus ? Y a 4 pages qui vous attendent, les amis ! Allez, j'en ai marre d'écrire, bonne lecture !

Zoom

SORTIES  **JAPON**

Sega Rally 2

NBRE DE JOUEURS :

2 EN CRAN SPLITTE - 4 VIA LE NET

GENRE : COURSE DE RALLYE

SAUVEGARDES : Oui (+LES REPLAY)

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTINUE : SAUVEGARDES

DIFFICULTE : DIFFICILE

SPECIAL : COMPATIBLE VOLANT SEGA

EXISTE EN : ARCADE

COMP. DE LA LANGUE : INUTILE


Dreamcast

SEGA RALLY 2



Youpi ! Sega Rally 2

est enfin dans les bacs

[au Japon] et c'est bien

le jeu d'arcade auquel

on aspirait tous. Voilà une

nouvelle réjouissante qui me

console de mes vacances

foireuses aux sports d'hiver !

En avant pour 10 pages

de test ! Yahou !



Rn préambule de ce test gargantuesque, je vais vous raconter ma life pendant quelques lignes. Si, si j'insiste ! Il arrive parfois que certains retours de vacances soient plus difficiles que d'autres. Ben ouais, mon séjour aux Ménéuires a tout simplement été catastrophique. Imaginez une température de - 10°, des vents de plus de 50 km/h, une tempête de neige monstrueuse qui s'éternise pendant les 3/4 du séjour avec des flocons aussi gros que des citrouilles (bon, okay, pour les flocons, j'exagère un peu) et des pistes impraticables au-delà de 1 800 mètres : le cauchemar dans toute sa splendeur ! Et pour bien vous achever le moral, Kendy qui, le jour de mon come back à la rédac, gesticule et tournicote dans tous les sens en imitant pendant des heures le professeur Choron avec un entrain exaspérant frisant la démente ! Finalement, il ne manquait plus que des jeux pourris à tester pour que j'avale un tube entier de Xannax dosé à 0,50 mg. Mais, heureusement, dieu existe et nous a envoyé dans un élan de bonté Sega Rally 2. De quoi me remettre en quelques minutes de mes petites contrariétés.

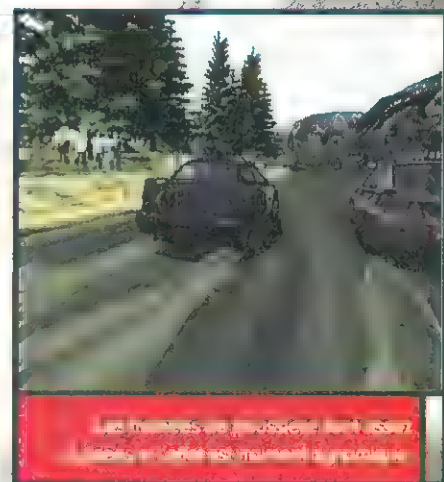
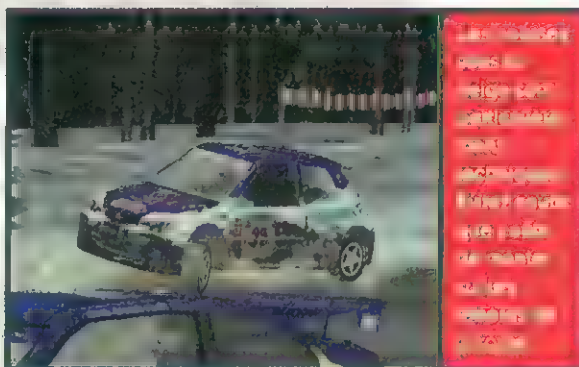
Le moment de vérité

Annoncé pour le lancement de la Dreamcast, puis repoussé à deux reprises, le hit de Sega a bien failli nous faire le coup de l'arlésienne. Mais, rassurez-vous, cette longue attente n'aura pas été vaine. Cette version définitive n'a, en effet, rien à voir avec l'inquiétant ersatz présenté au Tokyo Game Show, le 9 octobre dernier. N'ayons pas peur des mots, Sega Rally 2 est une véritable bombe. Maintenant, ouvrez grands vos yeux, prenez une loupe, préparez-vous à lire la phrase qui suit... Attention... C'est parti : SEGA RALLY 2 SUR DREAMCAST TRANSCENDE LA BORNE D'ARCADE ! Après une telle révélation, difficile de ne pas se noyer dans les superlatifs, n'est-ce pas ? Bah ! Tant pis !

What's up doc ?

Le premier gros changement concerne le nombre de circuits et de voitures. La borne d'arcade ne proposait que 6 bolides. Abracadabra ! Cette version vous invite à installer confortablement vos fesses douillettes dans les baquets de 20 modèles officiels ! Côté circuits, c'est la surenchère. De 4 tracés, on est passé à 17 circuits différents répartis sur 6 environnements graphiques (contre 4 en arcade) ! Merci m'sieur Sega ! Autre nouveauté, vous aurez la possibilité avant chaque étape de procéder aux réglages de votre voiture. Indispensable, si vous souhaitez vous classer convenablement. Heu, au fait, convenablement chez nous, ça veut dire premier ! Mais les sensations dans tout ça ? Ah, les sensations, le bonheur si je veux, du fun à l'état brut servi par une jouabilité irréprochable. Il faut le vivre pour le croire. On retrouve bien sûr cette conduite tout en braquage et contre-braquage qui demande, malgré son aspect arcade, de « trajecter » avec beaucoup de technicité. Le joueur ressent les changements de revêtement, les voitures ont du poids et ne s'envolent pas comme des feuilles mortes à la moindre bosse... Le pied, j'vous dis. Mais le plus étonnant reste l'impression de vitesse. Cette version Dreamcast est deux fois plus speed que la borne qui, elle, se traîne comme un veau mort, et véritablement, ça change tout !

Une version Dreamcast nettement supérieure à la borne d'arcade



SORTIES JAPON



Sega Rally 2



Deux vues ! Sur ce coup-là, Sega a été un peu paresseux. On aurait aimé une vue cockpit ou une vue



Comme dans Y-Rally, plus vous roulez vite et plus l'effet de pluie s'intensifie. Triplant

Raah ! Ça tue la gueule !

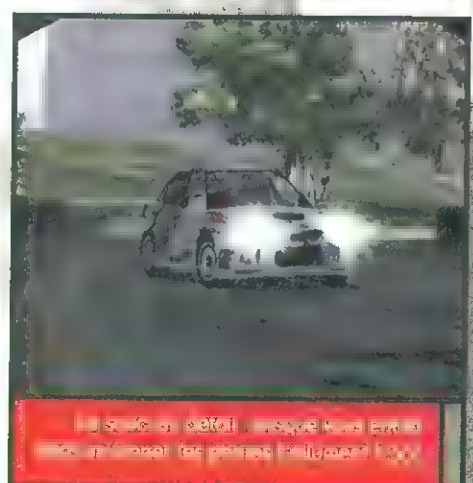
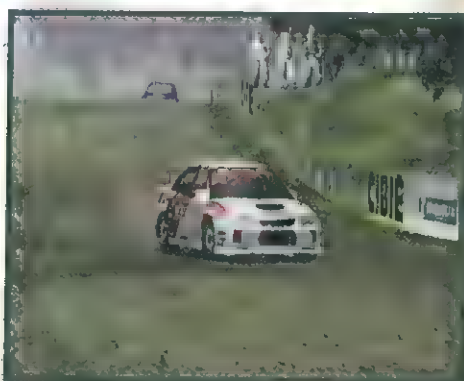
Sega Rally 2 bénéficie d'une réalisation au-dessus de tout soupçon. Au premier coup d'accélérateur, le joueur reçoit une série de baffes ! A ce niveau, on peut même employer le terme de fessée ! La Dreamcast est décidément promise à un bel avenir ! Le jeu tourne en haute résolution, on ne décèle aucun bug, les voitures sont parfaitement modélisées, on a droit à des effets de lumière et de specular mapping (le décor se reflète sur les vitres et la carrosserie) véritablement impressionnants, les caisses se salissent en temps réel, les textures, d'une grande beauté, ont un rendu « organique » très éloigné de la froideur artificielle des textures PC (les gars de Joystick n'en reviennent toujours pas !), les dégradés de couleur sont un enchantement pour les yeux, l'ambiance sonore exceptionnelle rend les courses hyper-dynamiques (ah, le bruit sourd du moteur !) et le clipping est quasiment inexistant. Que demande le peuple ? Bon okay, on note de-ci de-là d'infimes ralentissements (l'animation chute brusquement pendant un centième de seconde de 60 à 30 images par seconde), mais, franchement, on chipote. Une fois dans la course, le commun des mortels n'y prête aucune attention. Pas d'inquiétudes à avoir donc, le gouffre technologique est bel et bien au rendez-vous.

Verdict implacable

Alors, Sega Rally 2, le jeu de caisses ultime ? Certainement pas, car s'il y a une révolution, elle n'est « que » d'ordre technique. En effet, à l'inverse de Gran Turismo, le système de progression n'innove pas des masses : un mode arcade, un mode championnat, un mode time attack, des bagnoles à gagner. Basta. C'est indiscutable, à ce niveau-là, Sega ne s'est pas trop torturé le bulbe. On aurait également aimé quelques petits plus : que le moteur 3D gère les accidents, que la carrosserie se déforme en cas de choc, que les concurrents tiennent un autre rôle que celui de carotte... quelques vues supplémentaires à la Colin McRae Rally n'auraient pas été de trop non plus (il n'y en a que deux, subjective et externe). Tiens et pourquoi pas écraser les badauds imprudents, pendant qu'on y est ! Que voulez-vous, on ne peut pas avoir le beurre, l'argent du beurre et le bisou baveux de la crémillère. Reste que Sega Rally 2 est un titre impressionnant qui procure un plaisir immense, le genre de jeu qui donne envie de sortir en pantoufles et en robe de chambre pour aller s'acheter une Dreamcast. Finalement, au-delà de toutes ces revendications de chipoteurs professionnels, n'est-ce pas là l'essentiel ?

Willow avec la participation exceptionnelle de Traz

pot d'échappement crache des étincelles qui illuminent le pare-chocs. Rah ! C'est bô !



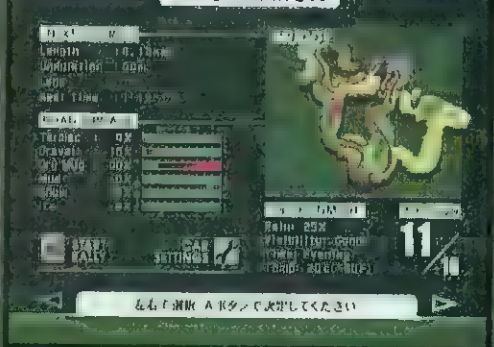
On the road again !

Première bonne surprise, le nombre de parcours. Sega Rally 2 comprend à la base 16 tracés différents répartis sur 6 zones géographiques : désert (3 spéciales), mountain (3 spéciales), snowy (3 spéciales), rivière (1 spéciale), muddy (3 spéciales) et île (3 spéciales). Sachez qu'il existe également une super spéciale cachée que vous pourrez débloquer en finissant tous les championnats du mode 10 years championship en pole position ! Autant vous prévenir tout de suite, c'est pas de la tarte ! Sinon, les tracés sont dans l'ensemble tous intéressants, proposent des pièges assez viciés (flaque de boue, gravier, dos d'ânes) ainsi que des conditions météorologiques variées : nuit, pluie, neige, brouillard, verglas plus des mix (brouillard + pluie, etc.). Bref, il y a largement de quoi s'amuser (40 spéciales en mode championnat, pas mal !) pendant un bon bout de temps.

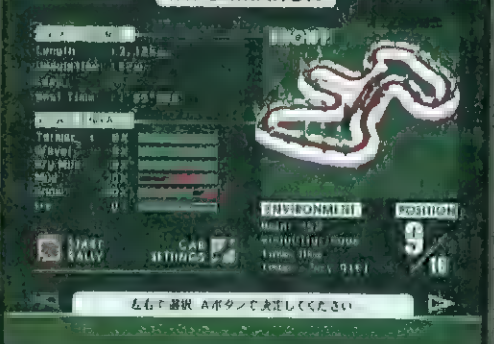
SELECT COURSE



INFORMATION



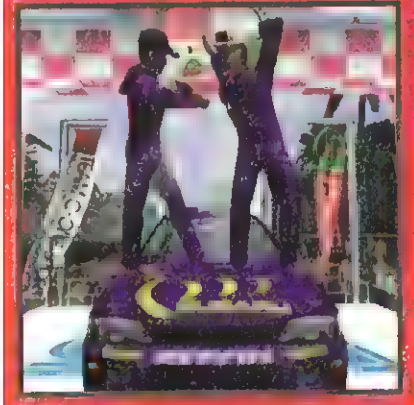
INFORMATION



SORTIES JAPON

Passe-moi les clefs !

En début de partie, vous n'aurez accès qu'à 8 bolides. Si vous finissez en tête du mode arcade (peu importe le niveau de difficulté), vous aurez accès à la Renault Maxi Megane, l'une des meilleures voitures du jeu avec évidemment la puissante Subaru Impreza 555 et la féroce Lancia Stratos toujours aussi difficile à maîtriser (Roñ, cette fameuse propulsion arrière !). Pour remporter les 41 autres caisses, vous devrez nécessairement finir chaque année du mode 10 years championship en tête (4 spéciales par année). Pas facile à dire qu'à faire. En effet, si les premiers championnats ne posent pas trop problème, à partir de la sixième année les choses se corsent très sérieusement. Il faudra se battre et « trajecter » comme un fou pour se classer sur la plus haute marche du podium. Bien sûr, les 20 voitures ont toutes des comportements routiers et des performances distincts.



Sega Rally 2



Listes des voitures

Renault Alpina A110	Toyota Celica GT-Four ST 205
Lancia Delta HF Integrale	Toyota Celica GT-Four ST 185
Lancia Delta 16 V	Mitsubishi Lancer Evolution III Advanced
Lancia Stratos HF	Mitsubishi Lancer Evolution IV
Lancia 007 Rally	Subaru WRC
Fiat Abarth 1300	Subaru Impreza 555
Toyota Corolla WRC	Renault Maxi Megane
Ford Escort Cosworth	Peugeot 306 Maxi
Toyota Corolla WRC	Peugeot 106 Maxi
Toyota Celica WRC	Peugeot 205 Turbo

SELECT CAR

Impreza WRC

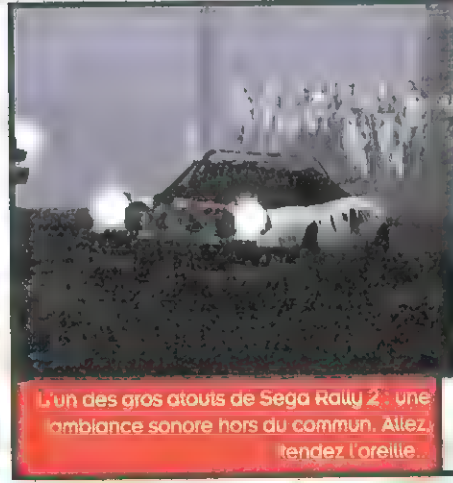
SELECT CAR

RENAULT Maxi Megane

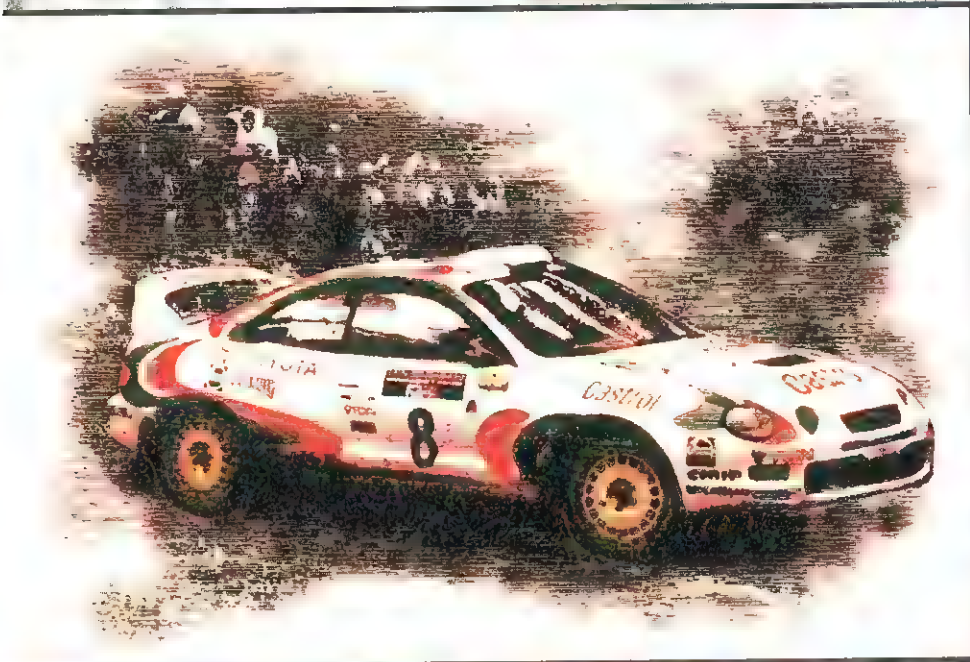


A white rally car with blue and red stripes, featuring 'THUNDER RACING' on the roof and '3' on the side. The car is shown from a front-three-quarter view, angled towards the left. It has a black roof rack and various sponsor logos, including 'THUNDER RACING' on the roof and '3' on the side. The car is set against a dark, textured background.

SORTIES JAPON



L'un des gros atouts de Sega Rally 2 : une ambiance sonore hors du commun. Allez, tendez l'oreille...



Le syndrome GT

Où l'on se rend compte que le jeu de Sega Rally 2 est un jeu de dernière minute. De source officielle, il est quasiment certain que le jeu sera sorti en septembre. Mais il y a un problème : le jeu n'est pas encore sorti. Les développeurs seraient actuellement en cours. Comme dit la maxime : croix de bois, croix de fer, si je mens, je vais en enfer...

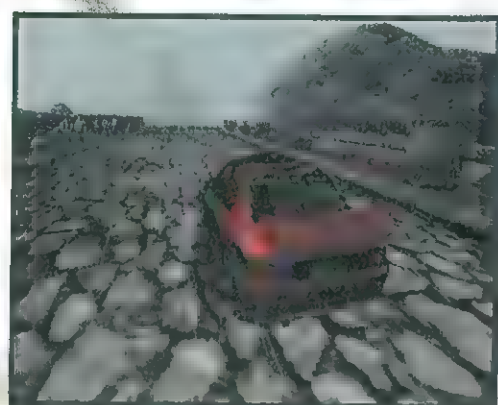
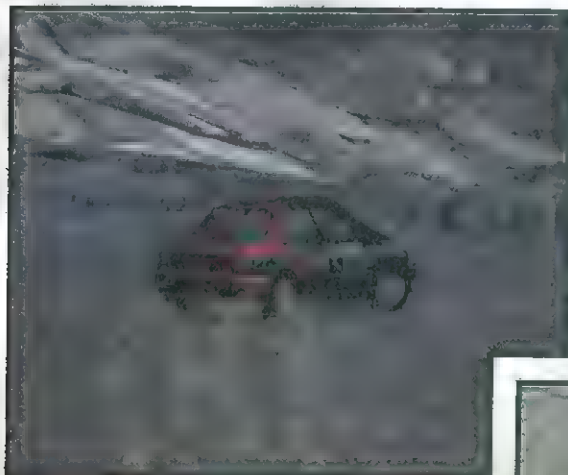
totale de clipping, l'annihilation des minuscules ralentissements, un jeu de dernière minute. Les développeurs seraient actuellement en cours. Comme dit la maxime : croix de bois, croix de fer, si je mens, je vais en enfer...

Sega Rally 2

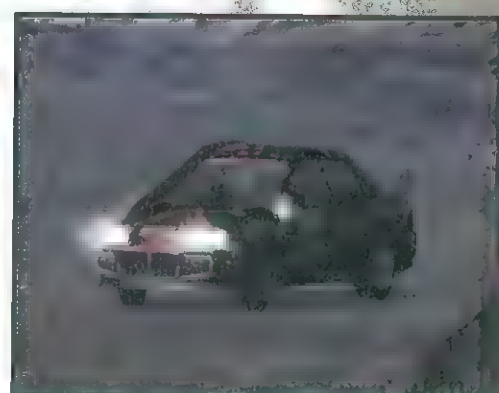
Split et Net sont sur un bateau...

Yuppi ! Le mode 2 joueurs en écran split est une réussite. Le split horizontal offre une excellente visibilité du tracé, le clipping, bien qu'assez prononcé, est loin d'être insupportable, les décors conservent leur beauté et les sensations de vitesse sont au rendez-vous. Un bémol cependant, sur certains circuits enneigés, la barane a tendance à ramer mécaniquement. A priori la Dreamcast n'apprend pas tellement les tempêtes de neige... elle n'est pas la seule. Le jeu en réseau, quant à lui, autorise des parties à 4 joueurs, mais, pour le moment, ce privilège est exclusivement réservé aux joueurs nippons. A l'heure où nous écrivons ces lignes, il existe 16 serveurs tous domiciliés à Tokyo pouvant accueillir jusqu'à 40 joueurs. Malgré quelques petits bugs (les voitures décollent parfois du sol sans raison), le mode réseau connaît un véritable succès, les ralentissements sont rares, il est possible de jouer en équipe, de chatter en tapotant sur le clavier Dreamcast, d'avoir un tableau des meilleurs scores et de moter une course sans y participer. Un jeu qui ont de la chance.





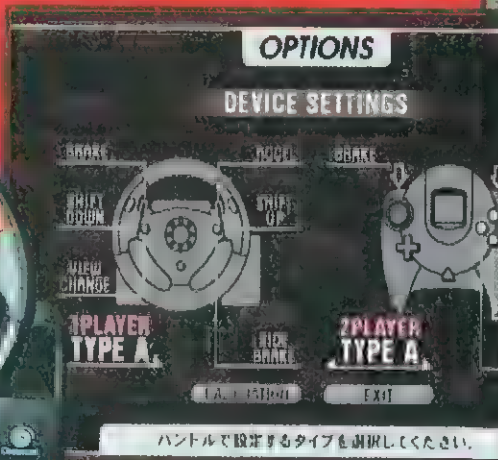
**Un jeu
phare qui
justifie
à lui seul
l'achat d'une
Dreamcast**



Les décors se reflètent sur les vitres et la carrosserie. C'est tellement beau que j'ai envie de me crever les yeux !

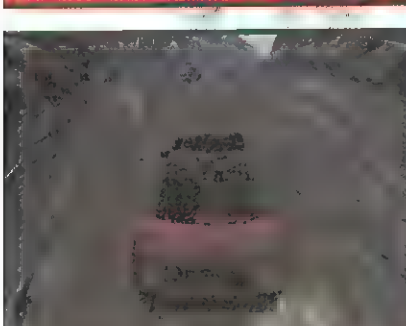
Argh ! J'perds le contrôle !

Bad luck ! Le volant de Sega fait un peu tiepi (pas terrible quoi) ! Le véritable problème réside dans le fait que les joueurs PlayStation qui peuvent trouver actuellement sur le marché : design cheap digue des pompes funèbres, pas de grip, pas de pédales, la misère, quoi ! Pour les sensations on repassera. C'est bien simple, même en réglant la sensibilité au maximum, il est excessivement difficile de braquer et de contre-braquer de façon sportive et d'adopter une conduite nerveuse. Mieux vaut garder précieusement ses sous (599 frs, c'est cher) et continuer à jouer avec le pad de base. En analogique ou en numérique, le plaisir est total.



Voir les ralentis et mourir !

Les ralentis de Sega Rally n'ont pas grand-chose à envier à ceux de Gran Turismo. Un vrai régal pour les yeux. Pour un peu, on en oublierait de jouer, tiens ! À l'instar du premier Sega Rally sur Saturn, le jeu vous offre la possibilité d'opter pour plusieurs vues : par exemple, vous pouvez vous arrêter à l'arrêt et regarder le ralenti de la course. Vous pouvez également régler le zoom, le faire travailler le plus ou le moins, comme vous le souhaitez.

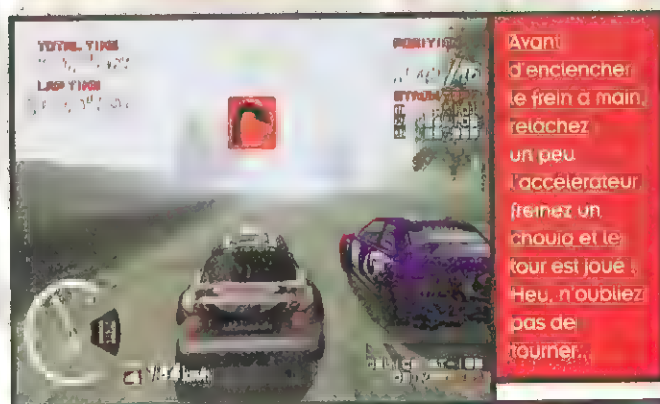


La Lancia Stratos est certainement la voiture ultime. Mais, avant de tenter la plus grande aventure, il faut d'abord s'entraîner. Le jeu vous offre la possibilité de régler le zoom, le faire travailler le plus ou le moins, comme vous le souhaitez.



Le jeu vous offre la possibilité de régler le zoom, le faire travailler le plus ou le moins, comme vous le souhaitez.

Sega Rally 2



Avant d'enclencher le frein à main, relâchez un peu l'accélérateur, freinez un chouïa et le tour est joué. Heu, n'oubliez pas de tourner.



EDITEUR

SEGA

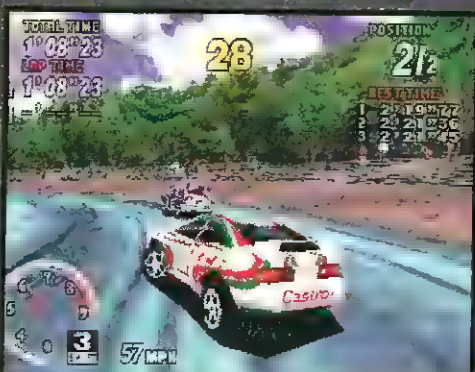
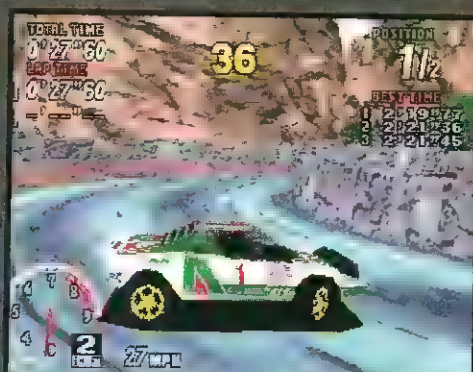
DISPO. EUROPE

SEPTEMBRE 99

8/10

Souvenirs, souvenirs...

Allez, zou ! Un petit voyage dans le passé. Nous étions en 1996, la Saturn avait encore de l'avenir et tenait tête gaillardement à la PlayStation, grâce à des jeux de qualité (soupir nostalgique). C'était l'époque de Virtua Cop, de VF 2 et bien entendu de Sega Rally qui avait enthousiasmé l'ensemble de la rédaction (Joypad 49-98 %). Trois années après sa sortie, il est intéressant de constater que Sega Rally Saturn demeure une référence de la course auto virtuelle. Le plaisir reste intact malgré le côté inépuisable de la 3D et le nombre limité de circuits. Eh oui, c'est ce le gameplay Sega. Voilà, c'était juste pour le petit clin d'œil. Snif.



Une conversion parfaitement maîtrisée par Sega, malgré une pression terrible



Les courses de nuit sont particulièrement impressionnantes

Zoom

SORTIES  **JAPON**

Final Fantasy VIII

NBRE DE JOUEURS : 1

GENRE : RPG

SAUVEGARDES : Oui (1 bloc)

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : AUCUN

CONTINUE : ILLIMITES

DIFFICULTÉ : MOYENNE

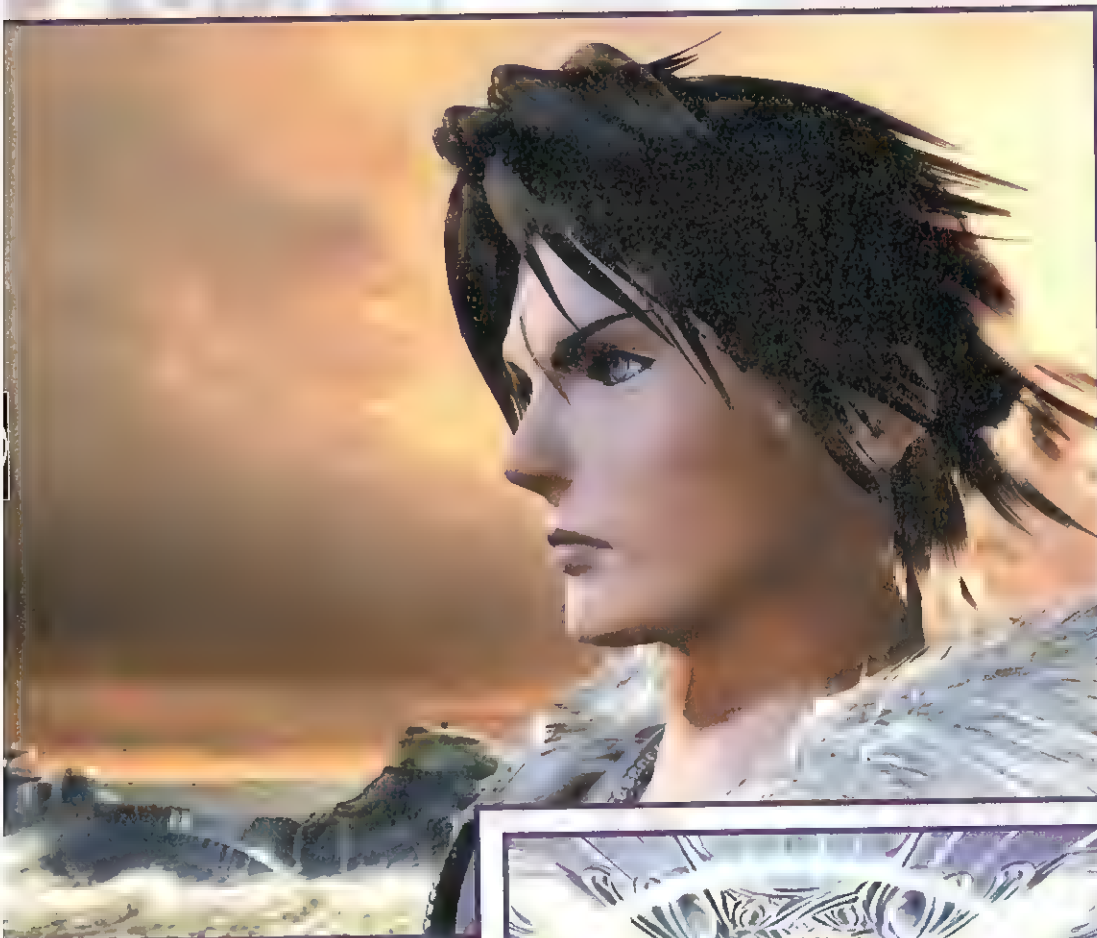
SPECIAL : DUAL SHOCK, POCKET STATION

EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INDISPENSABLE



FINAL FANTASY VIII



Le plus beau jeu de la

PlayStation est enfin

arrivé, avec son lot de

bonnes surprises et...

de petites déceptions.



Voici donc le jeu le plus attendu de ce début d'année, et dont les pré-commandes s'élevaient à 2 millions d'exemplaires avant sa sortie au Japon. Du jamais vu !

A la fois surprenant et décevant, Final Fantasy VIII, même s'il s'avère meilleur que son aîné, nous impressionne toutefois moins que ce dernier, à l'époque de sa sortie. Nous allons vous expliquer pourquoi. Tout commence dans le Garden de Balam. Les Garden sont des Académies militaires où les élèves sont entraînés dans le but de devenir des SeeD, une classe de combattants très élitiste. Le joueur incarne Squall, un jeune garçon asocial mais surdoué, fraîchement devenu SeeD. Accompagné d'autres SeeD, il va rencontrer Rinoa, une jeune fille pour qui il devra remplir ses premières missions. La jeune Rinoa, originaire d'un continent plus ou moins sous le joug d'Idea, une sorcière aux idées obscures, accompagnera Squall dans ses aventures afin de mettre à jour les agissements de l'ensorceleuse et, par la même occasion, de conquérir le cœur du héros. Durant le jeu, Squall va devoir faire face à une série de flash-back étranges et imposés, qui le mettront dans la peau de Laguna Loire, un soldat humaniste et idéaliste aspirant à une vie paisible. Le principal intérêt du scénario et de ses rebondissements vient de ces retours en arrière et de la quête de la vérité en ce qui concerne Laguna. Raconter maintenant la suite serait gâcher le plaisir du joueur car, bien plus que pour les autres volets, c'est avant tout la psychologie des personnages et les relations qu'ils entretiennent qui forment l'intérêt de FFXIII. Et c'est peut-être là aussi l'un des petits défauts de ce jeu qui, finalement, est loin d'en être exempt.

« Ravis... et déçus »

C'est la façon dont concluront les joueurs habitués à la série, après avoir joué à FFXIII. Autant, lorsque FFXIII est sorti, beaucoup de voix d'aficionados se sont élevées, de

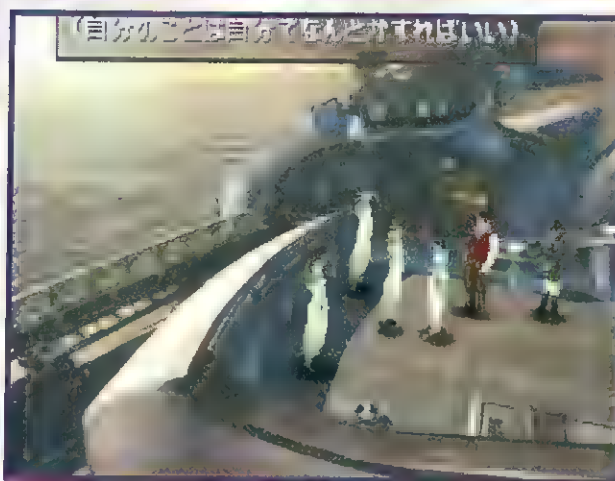
manière plus ou moins injustifiée, pour dénoncer un scandale et une trahison, autant FFVIII risque de décevoir ceux qui ne voyaient en cette saga qu'une suite de combats, de gestions d'armes et de magies. Ici, le système de jeu s'est considérablement transformé pour faire place à une grande histoire et à des scènes dramatiques. C'est ainsi que les armes et les armures ont disparu. Désormais, les joueurs s'équipent de Guardians, les monstres d'invocation, comme Efrīt ou Shiva. Les Guardians, qui montent en niveau comme les joueurs, gagnent des habilités et augmentent la puissance des personnages auxquels ils sont attachés. Attention, car désormais, pour augmenter la puissance d'un protagoniste, il faudra « coller » une magie sur ses caractéristiques. Ainsi, par exemple, on mettra une magie de soin sur ses HP pour les augmenter, un sort d'attaque sur la force, etc. La gestion de la magie elle-même a également été complètement transformée. On n'apprend plus les sorts, on les vole et on les stocke ! Les joueurs équipés de Guardians peuvent stocker des sorts et les lancer, sans se soucier des MP, puisqu'ils n'en ont plus. Les sorts se lancent comme des objets et, une fois ceux-ci épuisés, il faut aller en prendre sur les ennemis ou sur les Draw Points qui parsèment le jeu. Quant aux armes, on ne les achète plus. Il est désormais nécessaire de trouver des catalogues d'armes qu'on amène chez le forgeron pour qu'il modifie et customise sans cesse l'arme de base



Dans ce village pacifique, le maire baba-cool en chemise hawaïenne ne veut pas entendre parler des Seed.



Un décor directement emprunté à Jurassic Park.



Des décors magnifiques et variés.



Le sous-sol de votre académie cache un mystérieux boss.



Eleona, sur le pont du bateau, est une mystérieuse jeune fille qui semble être à l'origine de vos voyages dans le passé de Squall.

Ces terreurs de jardin botanique vous crachent à la figure un gaz anesthésiant.



Limit

Comme dans le volet précédent, chaque personnage possède des Limit qu'il peut déclencher une fois qu'il a pris un certain nombre de coups. Originales, ces dernières ne se déclencheront avec efficacité qu'à la condition que vous soyez doué au poddle. Pour Laguna, il faudra taper en rythme lorsque la barre jaune traverse l'écran. Pour Zell, il faudra exécuter les commandes qui s'affichent le plus vite possible.

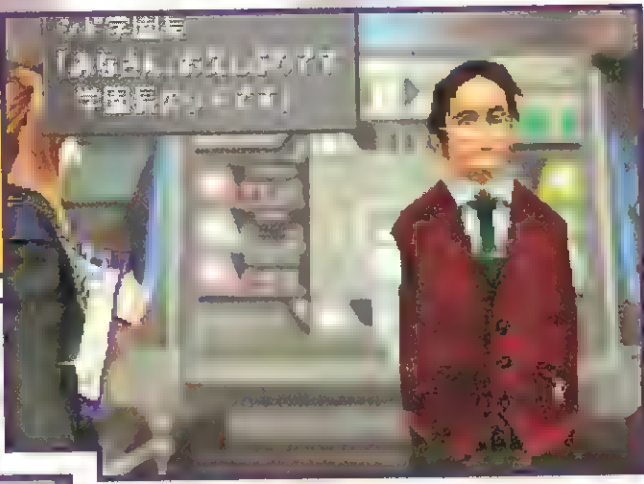


Un véritable changement pour un jeu magnifique !

SORTIES JAPON

Dans cet épisode, Cid (personnage récurrent à la série) est le directeur de votre école et le mari d'une personne importante dont la déontologie m'interdit de vous communiquer l'identité

N'oubliez pas de faire « Draw » sur les boss, car ce sont généralement eux qui possèdent les invocations Guardian Force.



de chaque joueur. Attention, car certaines transformations demanderont des ingrédients pas toujours faciles à trouver. Autre changement assez choquant : le système des combats et des points d'expérience. Contrairement aux autres Final Fantasy, le 8^e volet propose un système basé sur les Dungeon RPG. Ainsi, le joueur rencontrera beaucoup moins de monstres différents, mais ces derniers augmenteront aussi de niveau et seront plus ou moins forts selon le moment de la rencontre. Quant à la gestion des XP, elle paraît assez obscure. Toutefois, il semblerait que, quelque soit le niveau d'un personnage, monter au niveau supérieur nécessite tou-

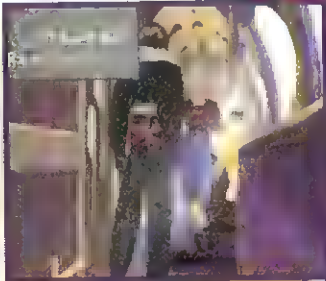


Pour les beaux yeux de Rinoa

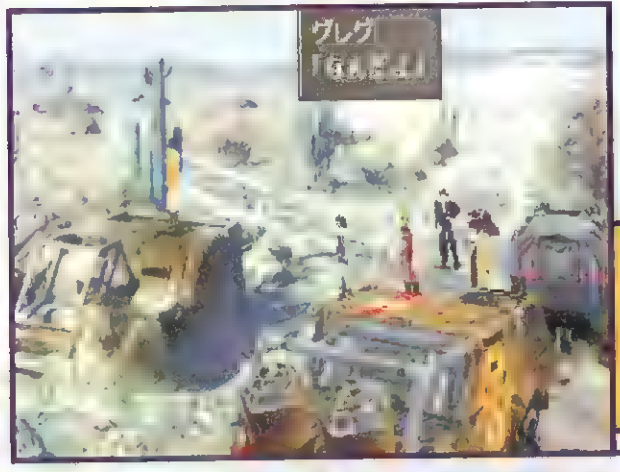
Dans le jeu, les concepteurs ont tout fait pour que le joueur tombe véritablement amoureux d'elle. Si, si ! Nombreuses scènes romantiques, détails hallucinants sur son visage aux mille et une expressions la rendant presque humaine, il sera difficile de ne pas être touché par sa grâce et sa délicate fragilité.



Dans FFXIII, les attitudes des personnages ont été très soignées et : donnent l'impression qu'ils vivent à l'écran.



A l'intérieur du train, la décoration est assez cyber-bourgeoise.



Laguna n'est pas un as du crâneau.

Il faudra souvent se séparer en deux groupes.

Il vous sera aussi possible de prendre les transports en commun. Ici, un bus !

jours un nombre constant d'expérience. Ce qui pourrait être assez handicapant dans certains cas, car un personnage moins avancé que les autres se traînera lamentablement sans jamais pouvoir rattraper les plus forts.

Japonais, mon ami...

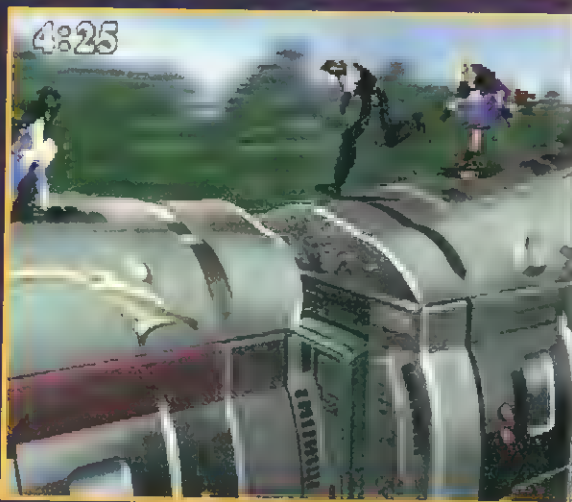
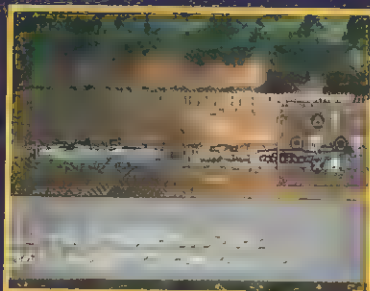
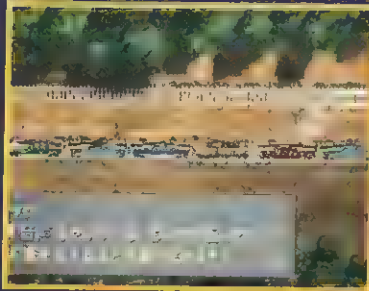
Le ton est donc donné : avec cette transformation du système qui rend les montées de niveau plus facile, la maîtrise du jeu plus difficile et l'envie de faire des magouilles magiques moins forte, Square met principalement l'accent sur l'une des deux parties d'un RPG, à savoir l'aventure. Difficile alors de ne pas percevoir qu'Hironobu Sakaguchi (producteur attitré des Final Fantasy) a adoré Titanic (le film) et qu'il est un fan de sitcom d'étudiants. Les scènes d'introspection du héros torturé et les phases où le joueur ne fait rien d'autre que subir les rebondissements scénaristiques sont beaucoup plus nombreuses, et l'impression de jouer moins qu'avant est très présente. Le reproche fait, par la plupart des joueurs, à FFXII était qu'ils avaient la sensation d'être guidés. Eh bien, avec FFXIII, il sont carrément sur des rails, et il faudra attendre le 3e voire le 4e CD (le jeu tient, en effet, sur 4 galettes), pour pouvoir jouir d'une certaine liberté d'exploration qui manque cruellement par ailleurs. Assez différent des autres épisodes de la série, FFXIII reste un soft agréable et passionnant, mais malheureusement déséquilibré. Jusqu'à présent, Square avait réussi la recette parfaite du 50 % de scènes dramatiques et 50 % de combats et de gestion des équipements. Cette fois, on tombe dans le 70 % - 30 %, ce qui, en fait, ne dérange pas tant que ça dans la mesure où le scénario est passionnant, mais qui surprendra certainement, et ce dans le mauvais sens du terme, la plupart des fans de la série. Le titre reste, bien entendu, passionnant et original, mais tellement déconcertant qu'il sera certainement mal accueilli par celui qui ne fera pas l'effort de s'y pencher sérieusement. De plus, l'intérêt principal venant désormais des scènes de dialogue et de la gestion très compliquée des Guardian Forces, la compréhension du japonais est plus que jamais indispensable pour profiter pleinement du tout.

Greg

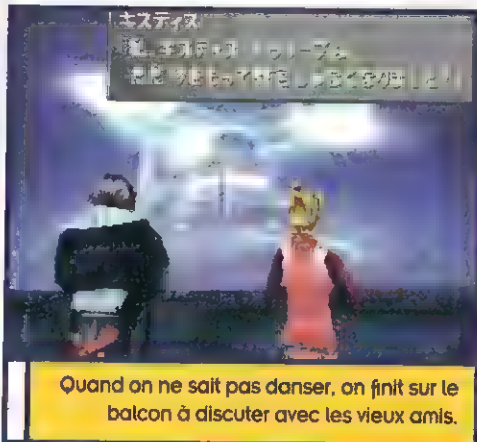


Money Train

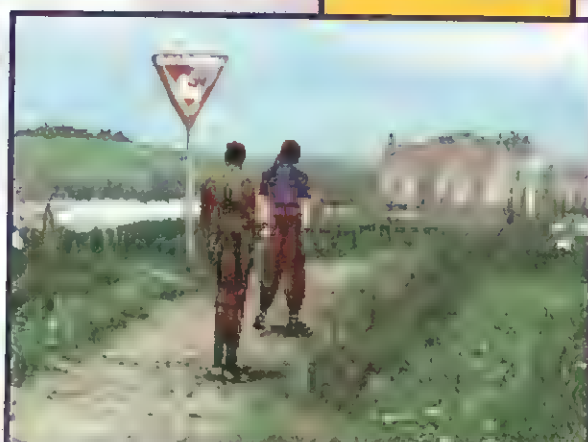
Pour attaquer le train d'un grand pont, rien de plus simple, il suffit de s'arranger pour intercaler un wagon à soi dans le convoi de l'ennemi. Facile en théorie, cette phase de jeu s'avère plus délicate dans la pratique !



Certains décors font penser à des cartes postales.



Quand on ne sait pas danser, on finit sur le balcon à discuter avec les vieux amis.



Surprenant dans le bon et mauvais sens du terme

SORTIES  **JAPON**

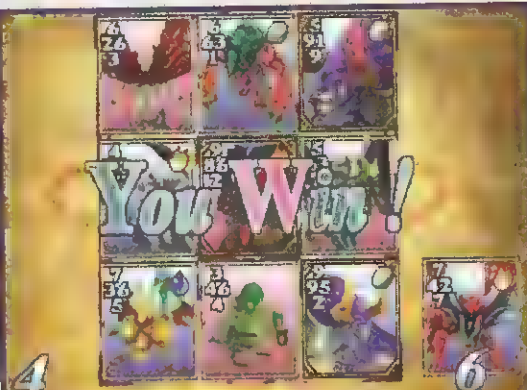
L'habit ne fait pas le moine

Dans FFXIII, l'apparence des personnages est assez importante, puisqu'au début du jeu vous ne pourrez vous rendre à certains endroits qu'après avoir mis l'uniforme adéquat.

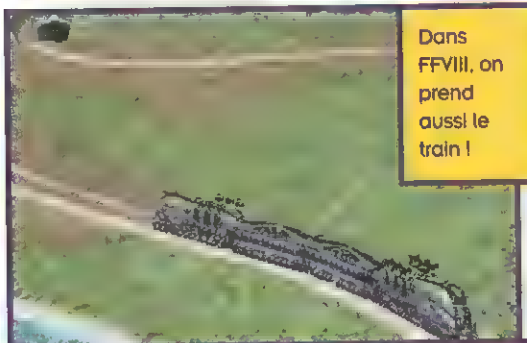
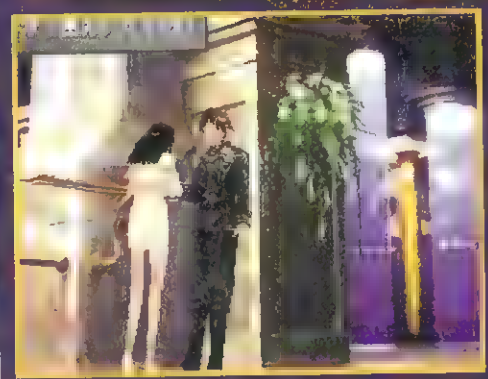


Le bal anthologique

Difficile de faire plus réussi (même comparé à un long métrage en images de synthèse !) que cette séquence cinématique où Squall, qui ne sait pas danser, s'emmêle les pinceaux, cogne dans les voisins sous le regard amusé de Rinoa qui le force à rester en piste jusqu'au bout. Première rencontre d'un couple qui ne va plus se lâcher pendant 4 CD et des dizaines d'heures de jeu.

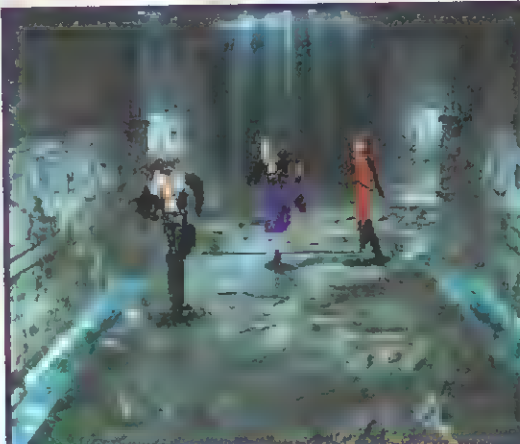


Un mini game supplémentaire : le jeu de cartes. Les règles sont assez simples car elles reprennent l'Othello en rajoutant le principe du chiffre en haut à droite qui retourne la carte voisine s'il est supérieur. Quand vous défiez un joueur de cartes, il est possible qu'en cas de victoire, il vous refait d'importants objets.



Dans FFXIII, on prend aussi le train !

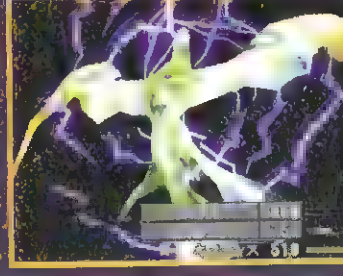
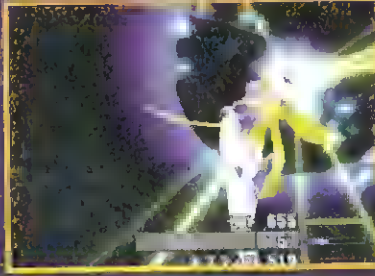
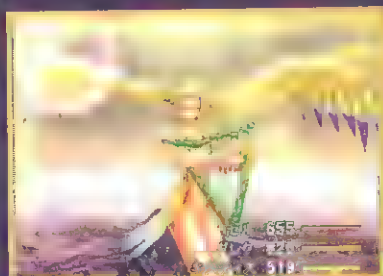
Détail amusant (pour ceux qui comprennent le japonais), lors des flash-back de Laguna, les pensées de Squall apparaissent en gris clair.



Ce temple est assez déroutant jusqu'à ce qu'on ait compris le principe du piège : chaque pièce vous replace, non pas par rapport à votre position précédente, mais à celle que vous occupez sur le plan.

Ils sont beaux, mes Guardians

Comme toujours, les graphistes de Square se lâchent et nous offrent des invocations grand spectacle à la mise en scène démesurée.



achetez vendez

PROCHAINEMENT OUVERTURE
AUX SABLES D'OLONNE

aux meilleurs prix

CYNER J

Des professionnels
du jeu vidéo,
neuf, occasion,
tous supports ...
Près de chez vous !

me boy color



e boy color
FOR CAMELOT

QUEST

- AIX EN PROVENCE CYNER-J
- AVRANCHES CYNER-J
- BETHUNE CYNER-J
- CHERBOURG CYNER-J
- COUTANCES CYNER-J
- DRAVEIL CYNER-J
- ETAMPES CYNER-J
- FRANCONVILLE CYNER-J
- LA ROCHELLE CYNER-J
- LYON CYNER-J
- MARMANDE CYNER-J
- MARSEILLE JEUX ACTUELS
- MONTBELIARD CYNER-J
- MORCENX CYNER-J
- NICE CYNER-J
- NOYON CYNER-J
- ORLEANS CYNER-J
- ROYAN CYNER-J
- ROCHEFORT CYNER-J
- ST FRANCOIS LA GUADELOUPE CYNER-J
- STRASBOURG CYNER-J
- TOURS CYNER-J
- VIENNE CYNER-J

36, rue Mignet - 13100
9, rue du pot d'étain 50300
66, rue Saint Pry - 62400
49, rue Grande Rue - 50100
5, place de la Poissonnerie - 50200
296, av. H. Barbusse - 91210
11, av. de la Libération - 91150
109, rue du gén. Lederc - RN 14 - 95130
24 bis, rue du Minage - 17000
3, quai Jules Courmont - 69002
8 bis, allée Gambetta - 47200
159, rue de Rome - 13006
43, rue Clémenceau - 25200
18, place Aristide Briand - 40110
256, av. de la Californie - 06200
40 bis, rue Saint Eloi - 60400
50, rue du Faubourg Bannier - 45000
15, rue Jules Verne - 17200
127 bis, rue Thiers - 17300
Rue Schoelcher - 97118
9, rond-point de l'esplanade - 67000
21, rue Marceau - 37000
25 bis, rue Joseph Brenier - 38200

04 42 23 27 66
02 33 58 88 01
03 21 52 09 15
02 33 53 35 17
02 33 45 68 95
01 69 03 45 70
01 60 80 17 47
01 34 13 59 40
05 46 50 56 96
04 78 37 15 13
05 53 20 88 13
04 91 48 56 92
03 81 94 93 95
05 58 04 19 68
04 93 71 55 71
03 44 44 37 90
02 38 62 65 55
05 46 38 81 00
05 46 99 81 25
05 90 88 42 63
03 88 45 07 26
02 47 61 73 80
04 74 53 55 63

PSX
QUAKE 2



PSX
BLOODY ROAR 2



PSX
METAL GEAR



PlayStation

Vous êtes un du jeu vidéo qui ne veut plus être seul,
vous souhaitez rejoindre notre enseigne
ou ouvrir un magasin dans votre ville.

REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain
- pour vous suivre et vous conseiller

Contactez dès maintenant le Service
Développement au 05.46.99.81.25

NINTENDO64
DUKE NUKEM ZERO HOUR



CD ROM PC
SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64

VIVEZ VOTRE PASSION

PSX
ASTERIX



PSX
AKUJI THE HEARTLESS



Tous vos jeux

CYNER J

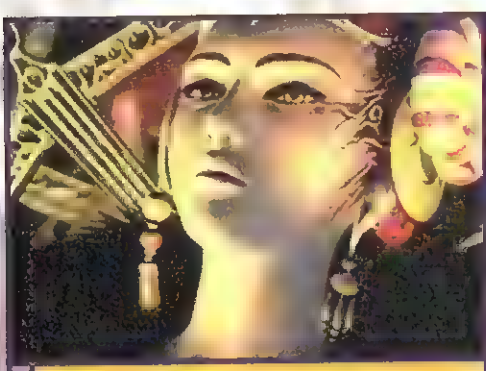


Idéa, la sorcière mystérieuse

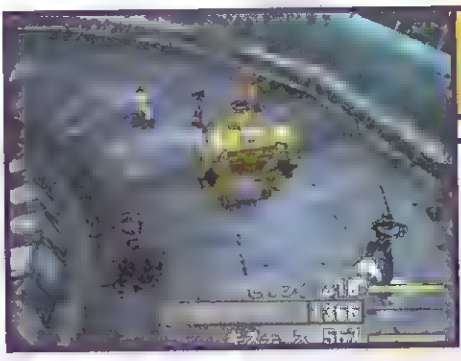
Vêtue d'un costume dont bon nombre de couturiers souhaitaient être les créateurs, Idéa la sorcière est un personnage étrange et inaccessible qui, en fait, a très bien connu nos héros dans leur prime jeunesse. D'une beauté froide, la personnage exerce sur le joueur une certaine fascination à chacune de ses apparitions dans une séquence cinématique.



FFVIII : une bombe graphique sur PlayStation

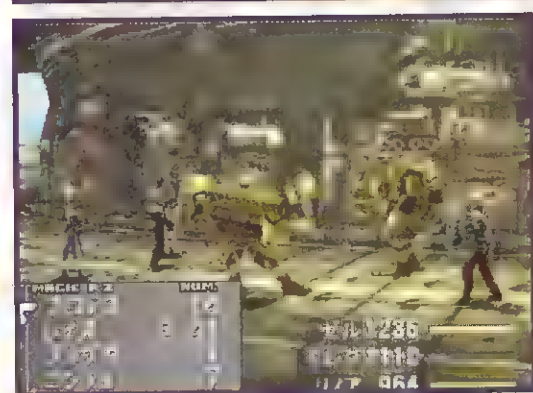
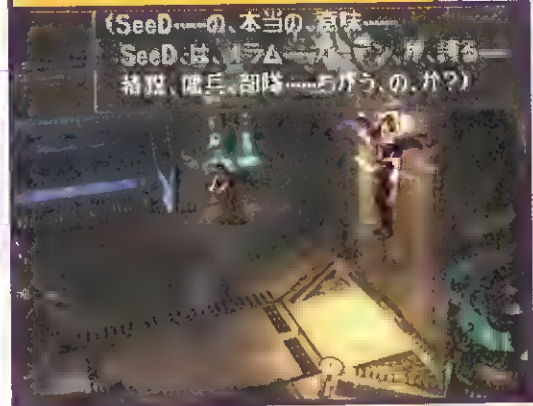


La superbe Idéa qui n'est pas si éloignée de Squall que cela...



Les angles de caméra peuvent désormais être réglés dans le menu des options. Une bonne nouvelle.

Une scène de torture qui rappelle Metal Gear Solid. Si on le souhaite on peut raconter des bobards, avec un peu de chance, le garde vous croira peut-être.



N'oublions pas que les monstres d'acier sont toujours sensibles à la foudre.

Le combat contre Idéa clôt en apothéose le premier CD



Après les moogles et les chocobos, un nouvel animal mignon qui risque de finir en goodies : le Moomba.

« Laguna, journaliste guerrier »

Laguna est un personnage attachant, beaucoup plus humain que Squall, car il reconnaît ses faiblesses et possède une maladresse touchante. Il n'aime pas se battre, mais souhaite protéger les faibles et les innocents. Humaniste, il rêve de devenir journaliste et d'épouser une musicienne qu'il aidera à devenir célèbre. Malheureusement, son altruisme le prédestinera à une tout autre carrière.



JOUER POUR GAGNER JAMAIS POUR PERDRE !

DISPONIBLE SUR LE WEB
DES MILLIERS DE CODES
AU <http://www.datel.co.uk>

IL N'EXISTE
QU'UN SEUL
ACTION REPLAY!

OFFICIEL
DE **DATTEL**
GAME PRODUCTS

ACTION REPLAY PROFESSIONNEL

UN NOUVEAU
LOOK !
POUR PLUS
DE PUISSANCE



DES VIES INFINIES
DES ARMES SPECIALES
DES NIVEAUX CACHES
DES VEHICULES CACHES
DEVENEZ INVULNERABLE
DES PERSONNAGES CACHES



NOUVEAU ! L'ACTION REPLAY PROFESSIONNEL ARRIVE EN MARS, ENCORE PLUS PERFORMANT !! Il vous permet

- **ENTIEREMENT EN FRANCAIS AVEC LES NOUVEAUX CODES DES DERNIERS JEUX.**

- D'explorer l'intégralité du jeu
- De vous guider à travers les niveaux cachés
- De vous aider à surmonter tous les obstacles
- De vous faire découvrir les séquences vidéo de fin de niveau ou de vie, les morceaux de musique secrets...
- De vous protéger des nombreux pièges dans l'univers du jeu vidéo.

AVEC EN PLUS:

MODE "FREEZE" (gel de votre niveau)

Geler l'action du jeu : pendant le jeu, vous pouvez utiliser les astuces de l'Action Replay en appuyant simplement sur un bouton et revenir ensuite directement dans l'action.

Différentes possibilités :

- * Sélectionner parmi l'immense choix d'astuces préprogrammées
- * Trouver, créer vos propres codes
- * Lancer le moteur de recherche pour visualiser les séquences vidéo

Ensuite pressez un bouton pour retrouver le jeu et expérimenter les effets spéciaux créés par les codes et les améliorateurs.

GENERATEUR DE CODES

L'Action Replay a un système générateur de codes unique. En plus des codes préenregistrés, vous pouvez maintenant générer tous les codes des nouveaux jeux grâce à une recherche automatique. Aucune autre cartouche ne vous offre cette possibilité.

MEMOIRE VIRTUELLE

Carte mémoire de **24 meg.** (360 blocs) qui vous facilite la sauvegarde et le chargement de vos jeux. Des milliers de codes déjà programmés pour tous les meilleurs



SORTIES  JAPON

Bloody Roar 2

NBRE DE JOUEURS : 1 ou 2

GENRE : COMBAT

SAUVEGARDES : Oui (1 slot)

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 8

CONTINUE : LIMITES

DIFFICULTÉ : VARIABLE

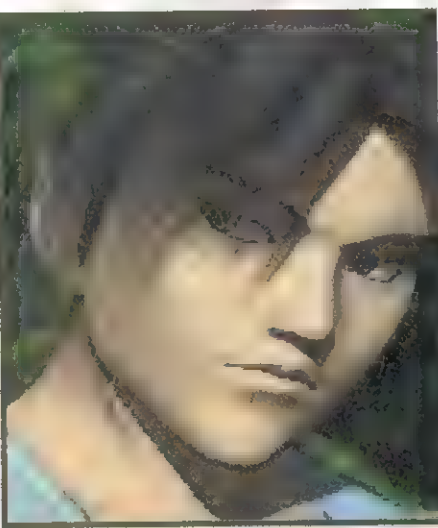
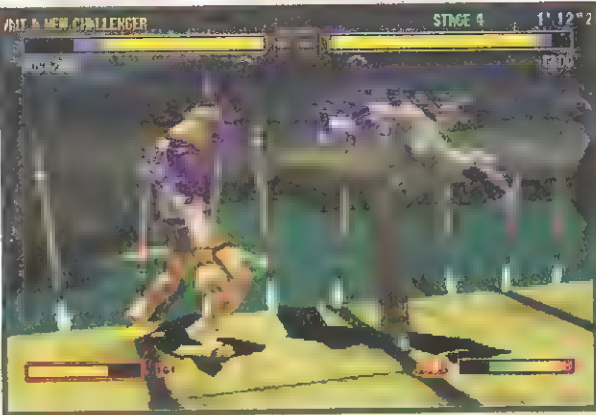
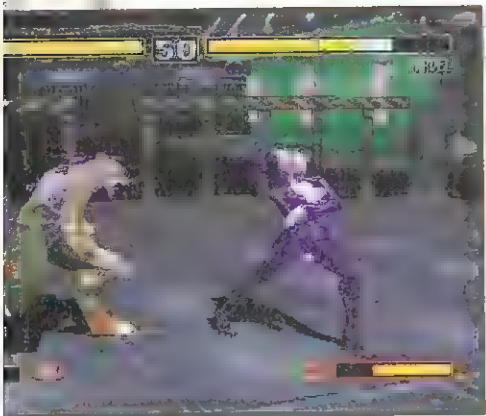
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

COMP. DE LA LANGUE : JAPONAIS



BLOODY ROAR 2

Faute ! BR2, prévu initialement dans notre beau pays fin février, est finalement reporté de quelques mois. On sèche ses larmes de rage et on se reprend. Ce retard nous permet au moins de vous faire profiter d'un joli zoom...



Les voies qui amènent un jeu en import sont parfois impénétrables. Il ne reste plus alors qu'à savoir cultiver sa patience. La version japonaise de BR2 permet tout de même de nous faire une bonne opinion de la qualité du produit. Et rassurez-vous : celui-ci est bon. Nous vous avons déjà présenté BR2 de façon sommaire le mois dernier, mais on ne peut guère éviter ici quelques redites. Faites donc comme si vous n'aviez encore rien lu et laissez-vous imprégner par le parfum enivrant de la nouveauté... BR2 reprend 5 des personnages du premier épisode et nous fait profiter de quelques nouvelles têtes (voir encart « Le bestiaire »). Au final, on se retrouve avec un panel de 9 combattants (+ 2 cachés), ce qui paraîtra un peu léger, aux joueurs les plus exigeants. La question de savoir pourquoi la totalité des persos de BR1 n'a pas été retenue reste posée : manque de place sur le CD ? Sûrement pas. Envie de passer à la trappe des personnages jugés peu charismatiques ? C'est déjà plus vraisemblable. Reste que Greg le gorille ou la femme-sanglier étaient assez funs à jouer. Enfin, c'est comme ça et il faut savoir se contenter de ce qu'on

a. Pour mémoire, rappelons brièvement que BR2 est basé sur un concept original : celui de pouvoir incarner, l'espace d'un moment, un animal.

« T'es ok, t'es bat... »

Le côté baston prend alors une nouvelle dimension. Vous transformer en animal ne se fait pas sur commande. Il faut, pour cela, que votre barre beast drive, au bas de l'écran, soit au moins en partie remplie. Un simple appui sur la touche **O** libère alors l'instinct de la bête qui sommeille en vous et vous accédez alors à tout un panel de nouvelles possibilités. La plus impressionnante de toutes est la super attaque qui, bien placée, violente l'adversaire au point de lui faire perdre jusqu'à la moitié de sa barre d'énergie. Sous des dehors bourrins, BR2 cache quelques subtilités. Il est vrai qu'il n'est pas aisé, dans un premier temps, de les découvrir, le dilettante préférant se raccrocher à quelques combos aisées et somme toute assez efficaces. Ceux qui passeront outre la facilité découvriront que BR2 autorise pas mal de choses. D'abord, il y a le système de garde. De base, sans toucher à rien, vous contrez les coups légers. Pour parer les coups puissants ou les casse-gardes, en revanche, il faut utiliser la garde forte (R1 ou direction arrière). Plus subtil, lorsque vous êtes en l'air, vous pouvez contrer un premier coup, mais sur le ou les suivants, votre garde est brisée. Il faut donc gérer de façon prudente les rétablissements en l'air contre les adversaires spécialisés dans les juggles combos. Du côté des esquives, trois options vous sont proposées : l'accroupissement (**▼▼**), la roulade (**□ + X**) et le pas de côté (**▶** ou **◀** lorsqu'on se prend un coup en protection). Cette dernière option est la plus efficace car elle permet de contre-attaquer rapidement et prend souvent au dépourvu un adversaire qui continue son enchaînement sans pouvoir s'arrêter. Mais c'est aussi l'esquive la plus difficile à maîtriser. Il y a une justice.



Le sang a été édulcoré version rose transparent dans ce deuxième opus. La plupart des joueurs trouvent cela très dommage. Pas vous ?



BR2. Ils ressortent d'autant mieux lorsque c'est une super attaque qui est lancée et que le décor devient entièrement noir.



Combat bestial et explosions de lumière : un mix détonant

Voir les ralentis et mourir !

SUPERJENNY

Sky High.Tempest : la super attaque de Jenny voit la femme-chouze soulever son adversaire dans les airs, le martelant de coups de pieux avant de retomber de tout son poids sur le sol.



SUPERBAKYU

La multiplication des flammes de l'enter. Bakura fait dans le spectacle pyrotechnique haut de gamme, entourant son adversaire de flammes avant de le transpercer de toute sa fureur innée.



SUPER LONG

Force brute dans toute sa splendeur, Long fait dans le bulldozer surpuissant et martèle son adversaire jusqu'à le scotcher sur le mur. Eclairs lumineux de circonstance.



Le bestiaire

Petit passage en revue des personnages présents dans BR2

YUGO (LOUP). Perso rapide, cassieux et aux dents acérées, il se partage le titre de combattant le plus apprécié.

ALICE (LAPIN). Sous l'apparence d'une petite fille fragile, Alice joue les pom-pom girl survoltées et se révèle meurtrière sous sa forme de bondissant lapin.

LONG (TIGRE). Incarnant la féroce et la majesté du tigre, il est un personnage puissant apprécié par la plupart des joueurs.

URIKO (CHAT). Uriko a un air timide et désespéré. Elle se bat également de façon assez désordonnée. Cela ne l'empêche pas de savoir diablement bien griffer.

BAKURYU (TAUPE). Un air de Gavroche et un gros avantage pour Bakuryu : la téléportation. Certes moins cassieux qu'un Yugo ou un Long, il n'en est pas moins très efficace.

MARVEL (LEOPARD). Sans doute le plus réussi des nouveaux personnages (au niveau de l'apparence tout au moins), Marvel n'a pas à rougir face au tigre ou au lion du jeu.

BUSUZIMA (CAMELEON). Original et déstabilisant, Busuzima est capable d'allonger démesurément sa langue ou encore de se rendre invisible.

JENNY (CHAUVE-SOURIS). Effectivement très vivante, Jenny possède un jeu de jambes hors du commun et joue les batwoman sans complexe. Une tueuse qui aime le jeu.

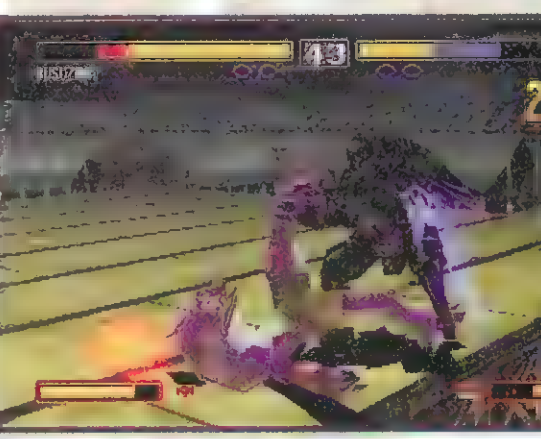
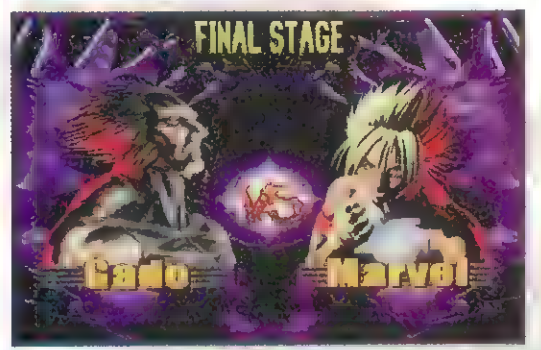
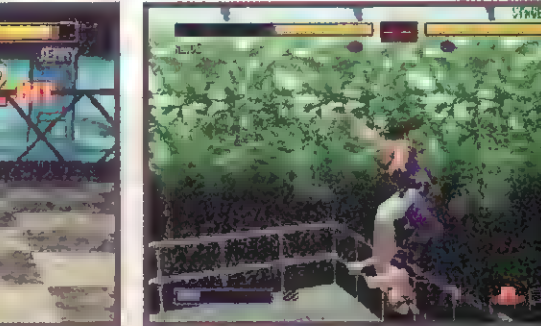
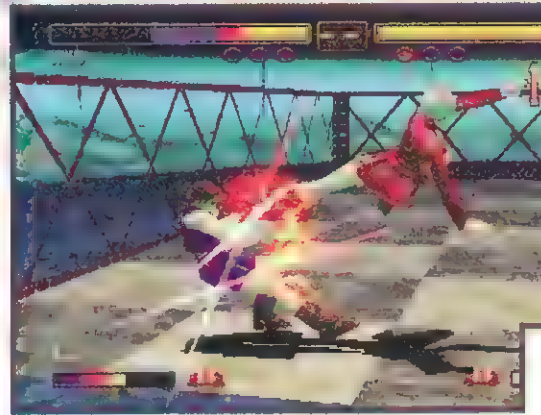
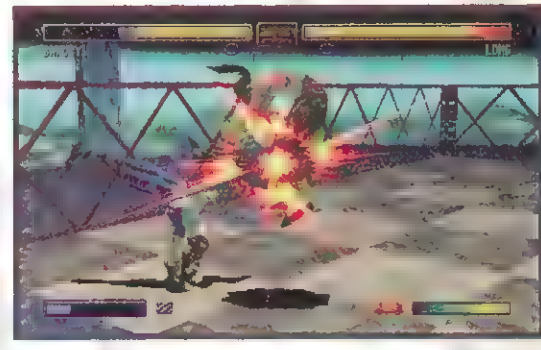
STUN (INSECTE). Aussi chelou que Busuzima, Stun a des allures de momie rappeuse. Spécialisé dans les projections, il fait quelque peu penser au Greg de la série.

GADO (LION). Il fait ici office de boss. Grand et puissant, il incarne avec majesté la force lionne et seise sans complexe les autres personnages du jeu.

SHEN LONG (TIGRE). Copie quasi conforme du Long original, Shen Long se distingue par quelques rares coups inédits. Un perso peu intéressant.



Bloody Roar 2



Jenny s'amuse beaucoup à planter ses talons aiguilles dans la peau de ses adversaires. C'est son côté SM qui ressort.

Uniquement à l'usage de la chauve-souris. L'espace d'une seconde, une aura la protège et lui permet de repousser Uriko.

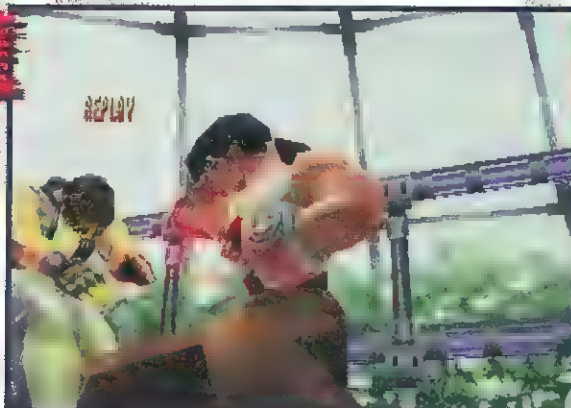
EDITEUR HUDSON
DISPO. EUROPE AVRIL/MAI 99

8/10

Peut mieux faire ?

BR2 est la digne suite de son aîné. On pourra reprocher son manque d'innovations global, certes, mais le plaisir de jeu reste intact et la qualité de réalisation laisse admiratif. Entièrement en haute résolution, BR2 est un véritable plaisir pour les yeux. Les combats, vifs et percutants, ont un côté Dragon Ball assez jouissif. Ici, tout va très vite, très fort et il n'est pas rare que certains combats à sens unique ne durent que quelques secondes, laissant le vaincu hagard mais désireux de prendre immédiatement sa revanche. On regrettera les angles de caméra parfois mal choisis (notamment lors des finish) et la quasi absence de sang, pourtant très apprécié dans le premier opus. BR2 est un jeu à deux vitesses. Beau et impressionnant, il plaira à tous ceux qui aiment s'essayer à ce genre glorieux qu'est la baston, pour le plaisir des yeux et celui des cris de rage partagés. Et puis au-delà, tous ceux qui, un peu plus amoureux de technique, voudront essayer quelques juggles bien senties ou s'amuser à placer des super pour le fun auront également de quoi faire. Un jeu excellent, au final, qui mérite de toucher un large public. Vivement – enfin – sa sortie en France.

Chris, Cancer ascendant Capricorne



Les angles de caméra automatiques ne font pas toujours plaisir. Il y a des moments où la caméra est vraiment mauvaise.



Le jeu est très rapide et les combats sont très vifs. Cependant, les angles de caméra sont parfois mal choisis, ce qui peut être gênant.



Certains coups violents font passer l'adversaire malchanceux au travers des barrières qui entourent certains rings.



Laissez s'exprimer l'animal qui est en vous



Zoom

SORTIES  **JAPON**

Shinkisekai Evolution

NBRE DE JOUEURS : 1

GENRE : DUNGEON/RPG

SAUVEGARDES : Oui (8 slots)

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : AUCUN

COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : APPRECIABLE

CONTINUES : ILLIMITES

DIFFICULTÉ : MOYENNE

SPECIAL : -

EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE



SHINKISEKAI EVOLUTION

Pour son premier RPG

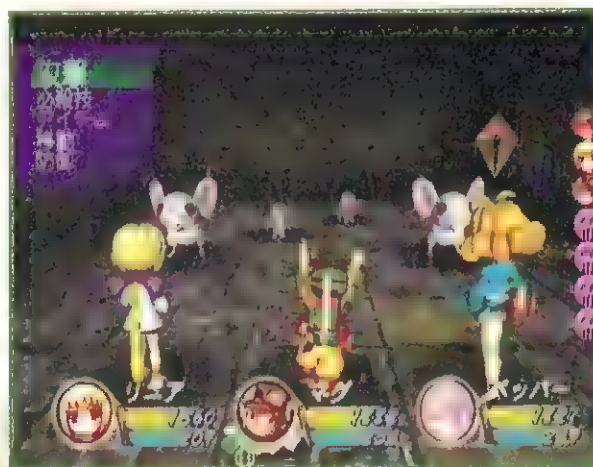
sur Dreamcast, Sega

confie le tout à Sting qui,

malheureusement,

commet une erreur

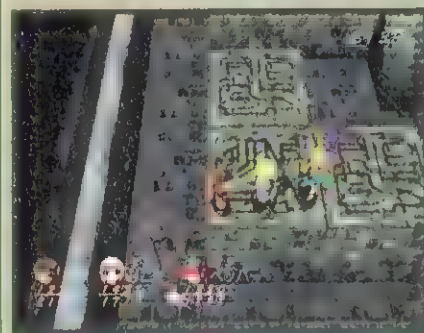
de débutant.



T Ah, Evolution ! Voilà bien un jeu que nombre de fans espéraient. Premier RPG de la console la plus puissante du monde, Evolution en est devenu une curiosité autant technique que ludique. En d'autres termes, il était véritablement attendu au tournant. Malheureusement, le titre de Sting paraît avoir eu les épaules un peu frêles pour soutenir tout le poids du genre RPG sur Dreamcast. Actuellement, seul Climax Landers pourrait revendiquer le titre de véritable jeu de rôles sur cette machine. Mais il faudra encore patienter. Car, pour l'heure, Evolution décoît un tantinet par sa légèreté et sa durée de vie plus que limitée. Le jeu commence chez les Launcher, une grande famille d'aventuriers. Le fils unique, Mag, et son majordome Gre vivent depuis trois ans en compagnie d'une jeune fille nommée Linear. Cette dernière, plutôt réservée, possède d'étranges dons. Elle est arrivée un beau matin dans cette famille, accompagnée d'une lettre du père de Mag. En substance, cette missive disait : « Cette jeune fille se nomme Linear. Occupe-toi d'elle jusqu'à mon retour ». Mais le père de Mag n'est jamais revenu. Aujourd'hui, Mag, devenu un grand garçon, décide de partir à l'aventure pour le retrouver...

Petit problème de suivi

Annoncé comme plutôt classique, Evolution ne se révèle être qu'un Dungeon/RPG à la



sauce Grandia (jeunes enfants partant à l'aventure dans un monde fantastique tendance Jules Verne) où le joueur ne fait qu'enchaîner les donjons. Passée la première découverte, on s'inscrit bien gentiment à la « Society » pour y découvrir les aventures proposées, on recrute des compagnons de route et c'est parti... 10h53. Je regarde à nouveau. Oui, c'est le temps qu'il m'a fallu pour finir ce jeu. 6 donjons, un dernier niveau dans un bateau et hop. Ce n'est certes pas sans rappeler un certain Arc The Lad sur PlayStation et ses scandaleuses 7 heures de jeu, je vous l'accorde. Mais bon, il y a comme un sentiment d'inachevé tout de même. Techniquement, Evolution est assez impressionnant et c'est à un véritable petit dessin animé digne de Toy Story auquel vous allez pouvoir jouer. Mais, après l'étonnement devant la beauté graphique et les recherches d'objets rigolos, l'intérêt s'essouffle finalement assez rapidement. Sega a encore voulu sortir son produit trop tôt...

Greg



Les intérieurs sont détaillés et magnifiques.



Un RPG étonnamment court !



Les ours de la montagne de glace sont parmi les ennemis les plus redoutables que le joueur rencontrera. Paralysie, attaque surpuissante et grande résistance en font des adversaires dangereux.



La plupart des sorts se lancent sur une ligne complète. Il faut donc autant que faire se peut laisser ses personnages sur la même ligne pour en profiter pleinement.

Après avoir marché sur cette dalle, Mag et ses amis se rendront compte que les monstres sont devenus beaucoup plus agressifs. Un des nombreux pièges disponibles dans le soft.



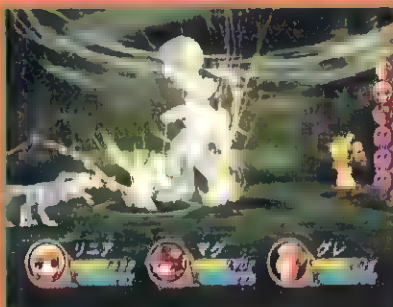
Chain Gun la capricieuse

Fille de la famille rivale des Launcher, Chain Gun possède un caractère de cochon et est secrètement amoureuse du héros. Son psy-frame est une gigantesque épée autopropulsée qu'elle porte dans le dos. Pour l'engager dans votre troupe, vous devrez aller la voir dans l'autocar.



Gre Nade, très précieux majordome

S'occupant du jeune Mag depuis sa naissance, Gre Nade (habile jeu de mot, le titre en est truffé) est le seul personnage avec Linear à ne pas utiliser de psy-frames. Il se bat donc avec un fusil de chasse, possède quelques bases d'arts martiaux et surtout des talents culinaires. Il aime son effort, servir aux membres de petits plats de empoisonnement ou rendre aveugle.



Evolution démarre bien, mais finit par s'essouffler

Durant le jeu, vous trouverez de nouvelles options pour vos psy-frames. Ici, Mag s'est équipé avec un marteau plutôt efficace.

La très bande carte qui symbolise vos voyages en avion jusqu'à votre point d'aventure.



Le magasin d'items est surtout là pour racheter les objets inutiles que vous aurez amassés lors d'une quête.



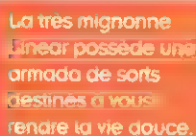
Linear Canon, jeune fille effarouchée

Linear Canon est la jeune fille qui a été élevée dans un monde où les psy-frames sont utilisés pour tout. Elle est très timide et a peur de la violence. Elle est la seule à ne pas utiliser de psy-frames.





des risques



À ne pas oublier : les cercles
verts qui vous permettent de sau-
vegarder votre progression.



Un sort de



© 2006 Blackwell Publishing Ltd, *Journal of Internal Medicine* 260: 101–108



Zoom

SORTIES  **JAPON**

Deep Freeze

NBRE DE JOUEURS : 1
 GENRE : ACTION SHOOT
 SAUVEGARDES : OUI (1 BLOC)
 NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2
 CONTINUE : LIMITES
 DIFFICULTE : DIFFICILE
 SPECIAL : COMPATIBLE DUAL SHOCK
 EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE
 COMPREHENSION : APPRECIABLE



DEEP FREEZE



Terroriste international au look carrément minables, Phobos dirige d'une main de ringard le groupe terroriste Ephaistos. Comme il souhaite être écouté, il décide de prendre en otage le vice-président américain et sa fille, lors du mariage de cette dernière, le tout au dernier étage d'une tour infernale. Le joueur incarne Jack Wired, chef des ANTS (Anti Terrorist System) à qui l'on a confié la mission de récupérer le vice-président. Et, à partir de là, tout est dit. Le joueur sélectionne son partenaire parmi une galerie de personnages aux diverses spécialités, dont la mitrailleuse et les explosifs, puis part à l'assaut du building rempli de hors-la-loi. A la manière d'un Resident Evil, les 2 personnages se déplacent dans un univers fixe aux changements de caméra décidés par la position du protagoniste. Votre partenaire, un peu benêt, attendra vos ordres simples (attaque, protection, pouvoir spécial) et se contentera de vous suivre gentiment. Une fois encore, comme dans Resident Evil, il faudra se balader un peu partout, pour trouver la clé qui ouvrira la porte de la salle où se trouve etc., etc. Bien entendu, le building sécurisé, d'autres missions de recherche de terroristes s'offriront à vous. Dans les égouts de la ville, dans un aéroport et autres lieux qu'affectionne le cinéma d'action américain.

A trop vouloir pomper
 Metal Gear Solid
 et autre Resident Evil,
 on en arrive à une
 soupe indigeste.



La visée
 automatique
 est indiquée

Certaines
 pièces vous
 dans leur
 ensemble.



Le jeu perdu

Plat typique du Nord-Est de la France, le pain perdu consiste en un gâteau fait de restes de pain sec et de fruits confits. Délicieux et nourrissant, le pain perdu est l'un des plats qui ne font pas regretter d'avoir laissé sécher le petit morceau de baguette de la veille sur le coin de la table. Deep



EDITEUR SAMMY
DISPO. EUROPE SAMMY, UN FANTÔME !

4/10

Freeze : produit typique des petites boîtes de jeux vidéo qui ne possèdent pas de structures assez importantes pour se lancer dans des super-productions, consiste en un produit bâtarde fait de restes de hits et de fruits confits. Fade et buggé, il fait partie de ces jeux qui nous font regretter que certains d'entre eux sortent dans le commerce sans être testés jusqu'au bout. Au départ, Deep Freeze est un produit original et amusant, auquel on pardonne les premiers défauts (absence de musique, maniabilité étrange). Mais, par la suite, les parties aidant, on se rend compte que les ennemis apparaissent comme par enchantement, que les personnages restent coincés dans le décor et enfin que la jouabilité carrément mal étudiée achève ce titre qui provoquera ennui et énervement auprès de ses éventuels acheteurs.

Greg

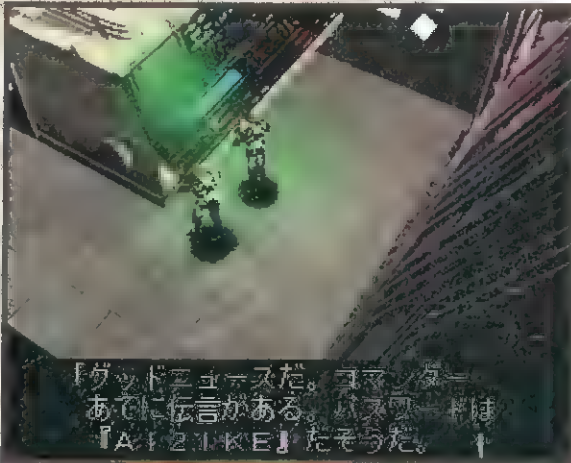
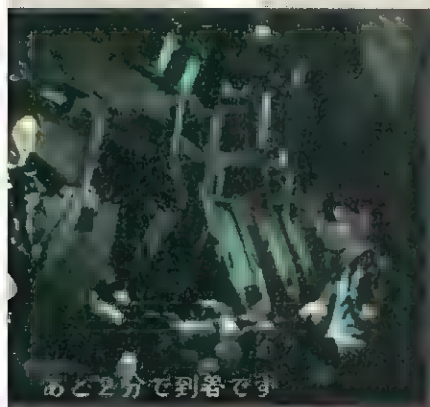


Écoutez bien les ordres, ils sont précieux.



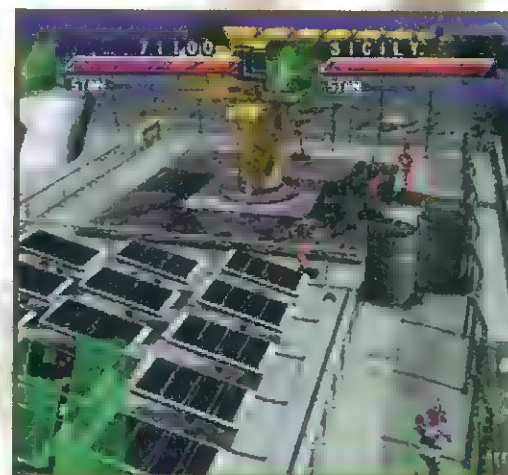
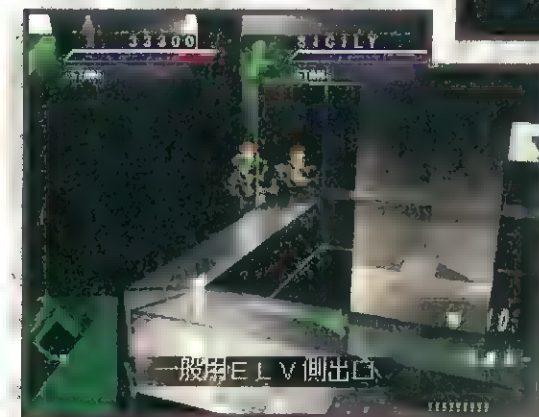
Grâce à la visée automatique, vous pouvez descendre les ennemis de très loin.

Deep Freeze n'a de profond que l'ennui



Pour actionner les panneaux solaires, le joueur devra obtenir la clé de la remise informatique.

Un premier boss, énorme et ridicule qui a vu Baret de FFVII d'un peu trop près.



En faisant exploser ces tonneaux, le joueur se débarrassera d'ennemis collants.



Un des gros problèmes du jeu : il est pratiquement impossible de viser à une hauteur différente.

Zoom

SORTIES  **U.S.A.**

The Last Blade 2

NBRE DE JOUEURS : 1 ou 2

GENRE : BASTON RAIDE

SAUVEGARDES : Non

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4

COMPREHENSION DE LA LANGUE : INUTILE

CONTINUE : 4

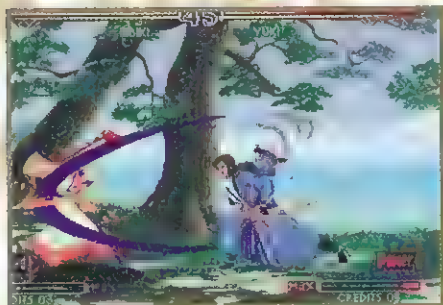
DIFFICULTE : DIFFICILE

SPECIAL :

EXISTE SUR : ARCADE, NEO CD

**NEO
GEO**

THE LAST BLADE 2



Yuki maîtrise toujours aussi bien l'élément de la glace.



Une nouvelle attaque pour Akari qui peut interdire à l'adversaire d'utiliser ses coups spéciaux pour un court instant.



Pour le dernier (?)

jeu de la Neo Geo.

SNK livre un produit

superbe mais difficile

à prendre en main.

Les coups en contre sont de plus en plus efficaces, ce qui privilégie encore plus la politique de non-agressivité et d'attentisme.



Sorti l'an dernier avec beaucoup de succès, Last Blade était un jeu de combats au sabre, très réussi et qui parvenait à faire oublier le célèbre Samourai Shodown. Ce qui n'était pas forcément évident. Et si vous vous souvenez bien, l'avantage qu'avait Last Blade à l'époque, c'est qu'il était très facile à prendre en main, dynamique et violent. Eh bien il semblerait que SNK ait oublié tous ces éléments pour cette suite qui se révèle assez déconcertante. Pour commencer, le joueur se retrouve avec les mêmes options que dans le volet précédent mais, contrairement à ce dernier, elles ne donnent pas le même plaisir ludique. On a beau prendre le mode speed plutôt que le mode power, les enchaînements ne se font plus assez naturellement. Disons que, jusqu'à présent, le jeu bénéficiait d'une jouabilité légèrement à la Real Bout, où l'on pouvait enchaîner de manière anarchique. Désormais, les enchaînements ne sont plus instinctifs mais à apprendre par cœur, comme dans un King of Fighters.



La maison incendiée fait partie des plus beaux décors jamais créés pour un jeu de combats.

EDITEUR

SNK

DISPO. EUROPE

EUH...

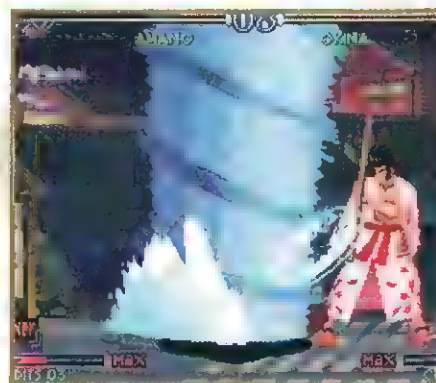
7/10

Réalisme plutôt que fun

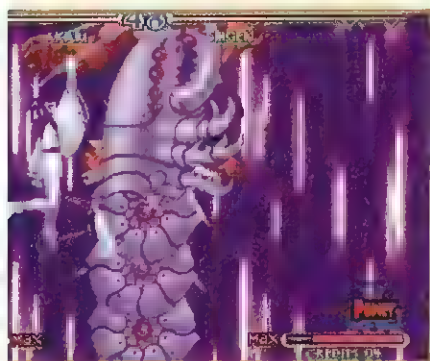
Si le soft avait des enchaînements à apprendre et une dynamique de jeu à la KoF, tout irait bien. Mais en plus d'avoir des enchaînements moins évidents, il manque d'une certaine fluidité dans les combats, ces derniers ne se déroulant pas toujours avec naturel. Pour résumer, les actions des joueurs sont généralement cassées par un manque de possibilités d'enchaînements libres. Et c'est bien dommage, car les graphismes somptueux et l'animation sans faille des personnages étaient là. Mais le plaisir de jouer importe avant tout. Même si, seul, le joueur prendra son pied à contrer la console (la politique d'attentisme est désormais payante), à deux, le jeu n'est plus aussi fun qu'avant. De plus, lors des impacts, il n'y a plus de sang, ce qui diminue pas mal l'enthousiasme du joueur qui frappe l'adversaire, disons-le, tout net. Un titre pour les puristes de la technique et pour eux seuls.

Greg

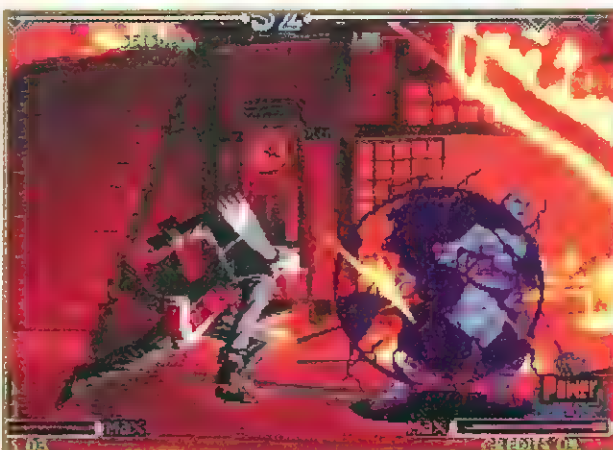
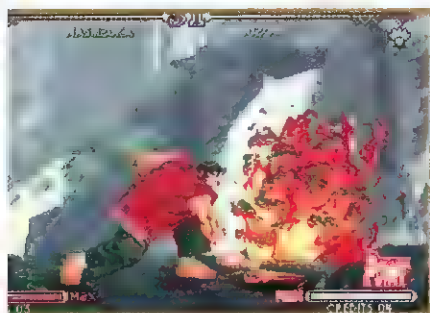
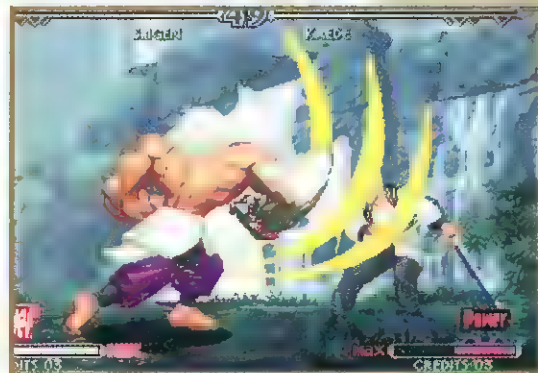
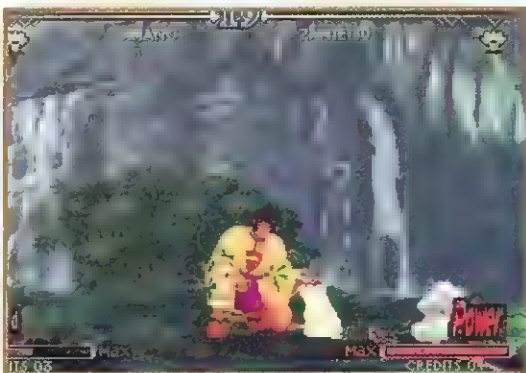
Le boss du premier volet est désormais sélectionnable dès le début du jeu.



Last Blade 2
s'oriente vers
un public
élitiste de
techniciens




Akari dispose de coups toujours aussi impressionnants que farfelus.



Setsuna, nouveau personnage ténébreux et tourmenté, n'est pas sans rappeler Iori de King of Fighters.



Zoom

SORTIES  **JAPON**

Smash Brothers

NBRE DE JOUEURS : 1 à 4

GENRE : BASTON POUR BÉTIÉS

SAUVEGARDES : OUI (CARTONNAGE)

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4

CONTINUE : ILLIMITES

DIFFICULTÉ : FACILE

SPECIAL : COMPATIBLE RUMBLE PACK

EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

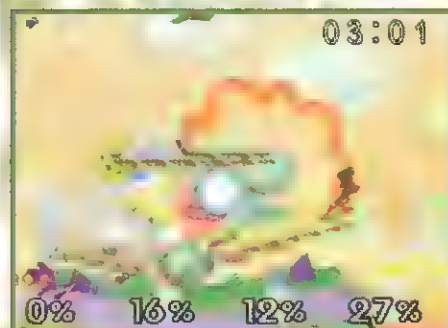
COMPREHENSION DE LA LANGUE : INITIÉS

NINTENDO!

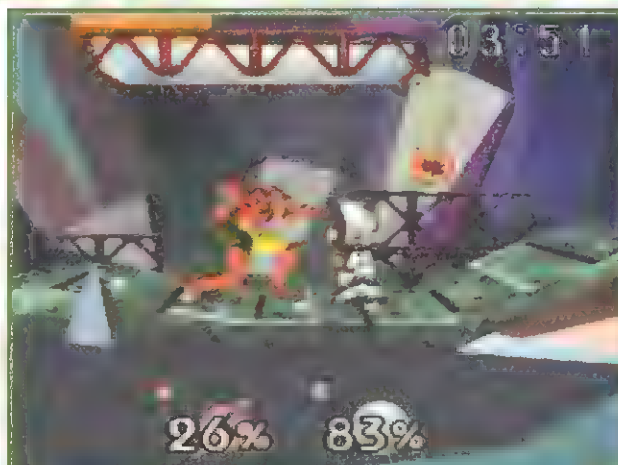


SMASH

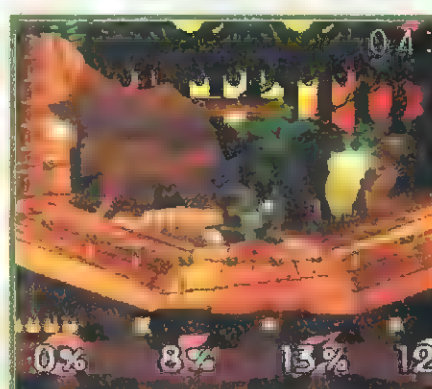
BROTHERS



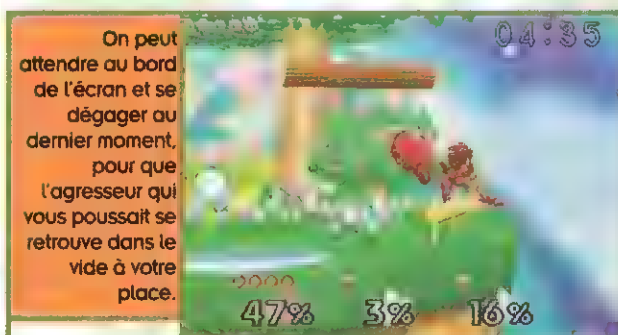
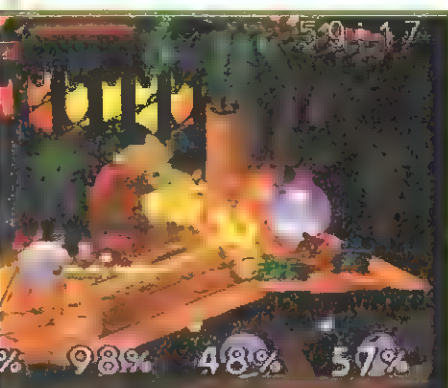
Le mode un joueur vous propose diverses épreuves. Ici, il faudra balancer 18 Yoshis hors de l'écran. Comme ils sont très bêtes, vous n'aurez qu'à les tirer de loin pour les faire tomber.



Metal Mario est un boss de mi-niveau. Très lourd, il sera difficile de le propulser sans un item adéquat, genre bombe.



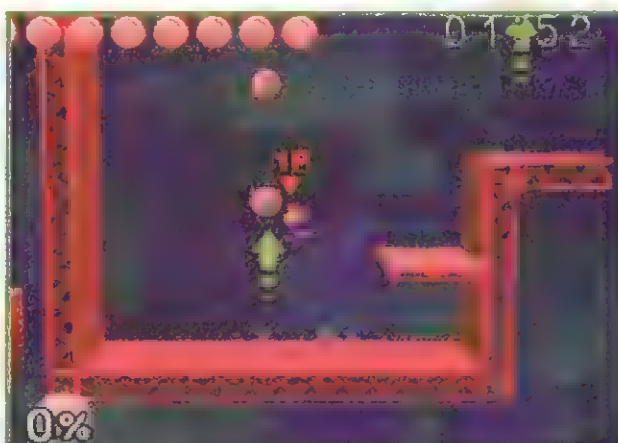
En mode solo, la console vous adjoindra 2 alliés, pour combattre un Donkey Kong gigantesque.



On peut attendre au bord de l'écran et se dégager au dernier moment, pour que l'agresseur qui vous poussait se retrouve dans le vide à votre place.



Lorsque SNK ou Capcom annonce un jeu de combats mêlant divers héros venus de plusieurs jeux différents, on applaudit en attendant l'événement qui sera, à n'en pas douter, fantastique. Mais lorsque c'est Nintendo qui annonce un jeu de combats mignonnet avec Mario et Kirby en vedette, le doute est permis. Les règles de Smash Brothers sont simples : mettre l'ennemi (ou les ennemis) hors d'état de nuire, en les balançant avec violence hors de l'écran de jeu. Jouable jusqu'à quatre simultanément (même tableau), le jeu propose un système différent de celui des jeux de combats traditionnels. A la place de la barre de vie, chaque joueur possède un pourcentage à zéro. A chaque coup encaissé, ce pourcentage augmente. Il représente les chances du malheureux éjecté de revenir dans l'arène. Donc, il faut entrer dans la mêlée, frapper comme un fou, puis se mettre à saisir et balancer tout le monde. Mais ce ne sera pas facile, puisque les autres aussi ont pour but de vous mettre dehors ! A plusieurs, il est possible de jouer en équipe, mais, malgré cet amusant avantage, le jeu n'est pas aussi fédérateur qu'un Bomberman ou Mario Kart.



Seul, vous aurez, entre certains niveaux, quelques petits stages bonus où vous devrez remplir des missions comme casser des cibles ou sauter sur des plates-formes.

Après ses succès,

Pokemon et Zelda,

Nintendo tente

maintenant sa chance

auprès des fans

d'arcade, avec de la

baston délire !

EDITEUR NINTENDO

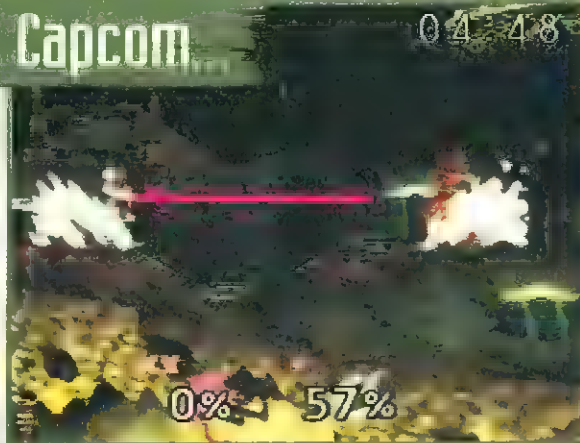
DISPO. EUROPE SECOND TRIMESTRE 99

5/10

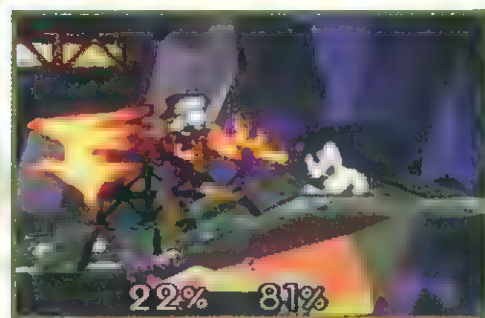
Nintendo n'est pas Capcom

Et effectivement, après plusieurs parties, le joueur reste dubitatif. Au départ, on se dit que le jeu est un peu confus, parce qu'on ne comprend pas tout et qu'avec de la pratique, la légendaire jouabilité Nintendo va faire son apparition. Et puis le temps passe et on continue à appuyer sur les boutons, pour mettre l'ennemi dehors, sans vraiment trop réfléchir. Plus qu'un jeu de baston, on a là un produit assez confus qui demande au joueur de se déplacer souvent et d'être assez répétitif dans ses actions. En solo, on n'est pas mieux loti, puisqu'il suffit de balancer les ennemis à répétition, pour qu'au bout d'un certain temps la console abandonne et vous laisse gagner le match. Petit plus du jeu : des objets surgissent aléatoirement, comme des bombes, des épées ou des outils laser, pour mettre un peu de piment. Mais cela ne suffit pas. Techniquement pas mal, malgré quelques ralentissements à plusieurs, Smash Brothers est un jeu amusant pour les tout petits ou les mauvais joueurs (genre mamie), mais très décevant de la part de Nintendo.

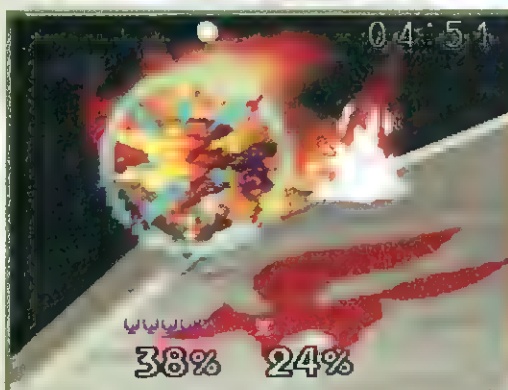
Greg



Fox a la désagréable habitude de tirer les ennemis au laser de très loin. Parfait pour les fourbes.

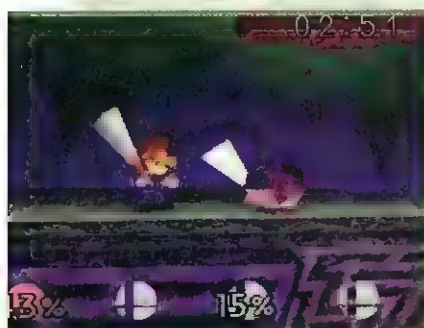


Captain Falcon, de F-Zero, est l'un des 4 personnages cachés du jeu.

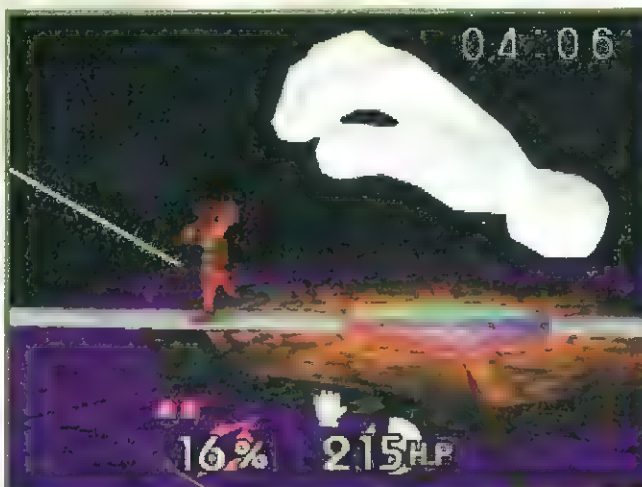


Utiliser une bombe en mêlée n'est pas recommandé, car ça rend l'action confuse et vous risquez de sauter avec les autres.

Nintendo manque d'expérience dans la baston



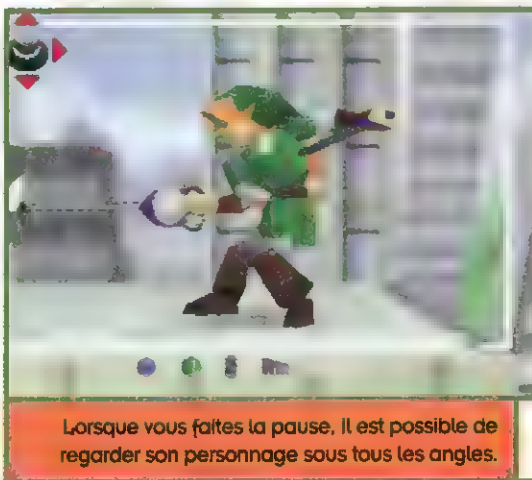
Parmi les Items disponibles dans le jeu, l'éventail est l'un des plus efficaces, car il permet de balancer les ennemis assez loin.



Le dernier boss du mode un joueur est une grosse main qu'il faudra combattre comme dans un jeu de bastons classique, puisqu'elle possède des points de vie.



Purin (un personnage caché, à prononcer Poulinne) est un Pocket Monster qui a la capacité d'endormir ses adversaires.



Lorsque vous faites la pause, il est possible de regarder son personnage sous tous les angles.

8 personnages disponibles plus 4 cachés. Un peu léger, non ?



Toutes les sorties japonaises et US

Contrairement au mois dernier, ce numéro de Joypad est fourni au niveau des sorties import. Je dirai même qu'il n'y a presque que des hits ! Sega Rally 2 (DC), Final Fantasy VIII (PS) et autres Bloody Roar 2 (PS), sont pour nous procurer des nuits blanches. Bien sûr, dans tout ça, les brebis galeuses sont encore trop nombreuses. Sur cette belle page de Zapping Japon, vous pouvez d'ailleurs vous en apercevoir. En tout cas, quoiqu'il arrive, vous saurez tout, tout, tout sur les jeux étrangers !

rique complètement absurde. Graphiquement très original, le jeu se révèle malheureusement trop linéaire pour intéresser quiconque.

Greg

2/10

EDITEUR : NEC
SORTIE EUROPEENNE
TOUTES FAITES ENTURBER
COMPREHENSION DE LA
LANGUE : INUTILE

Dreamcast

Tetris 40



Vous connaissez tous Tetris ? Ah ça, m'ennuie pas mal car, en tant que pigiste le plus gratteur du monde, je voulais gagner un peu plus de fric en vous tapant dans le détail les règles et toutes les subtilités de ce jeu qu'on connaît depuis 10 ans déjà sur Game Boy. Mais bon, vu que je suis un journaliste intègre, je me passerai des divers effets de style visant à vous narrer de manière détournée l'essence même du soft représentée par ces formes géométriques parfaites constituées de quatre carrés chacune qui tombent du plafond et qu'il faut faire disparaître en les alignant de manière uniforme. Petite nouveauté de la version Dreamcast, on peut jouer à 4. Mais vu la qualité graphique et le prix du titre sur une console à 2 500 francs, c'est faussement populiste, je trouve.

Greg

2/10

EDITEUR : BUNNYX
SORTIE EUROPEENNE
DIMENSION TNNNNNN
COMPREHENSION DE LA
LANGUE : INUTILE



Circadia

Après Parappa, Lammy (dans ce numéro) et la série des Yaru Dora (voir les zappings Japon des mois précédents), Sony continue à produire des jeux faciles d'accès et plutôt destinés aux filles. Jeu d'aventure avec quelques combats à la sauce RPG, Circadia met en place un scénario intéressant et un principe de recherche d'alliés original. Car, si par malheur, vous vous débrouillez mal, certains de vos amis deviendront vos adversaires. Mais, à part ça, ce ne sont que des images qui défilent gentiment, comme dans July. Rien de neuf donc.

Greg



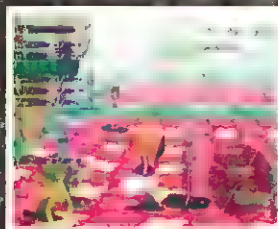
2/10

EDITEUR : SONY
SORTIE EUROPEENNE
SIRE, QU'À DIANE ?
COMPREHENSION DE LA
LANGUE : INDISPENSABLE



Sengoku

Turb



Difficile de faire plus linéaire que Sengoku Turb.

ou alors on a affaire à la carrière d'un fonctionnaire. Le joueur dirige Jiro-chan dans un univers débile où les petits hommes-chats sont en guerre contre l'armée des hommes-biches. Se réclamant de la grande famille des action-RPG, Sengoku Turb propose au joueur de se balader de région en région par un menu. Une fois dans une région, il faut tuer tout le monde. Puis on passe à la suivante. Une fois tout un département assaini, vous avez une séquence d'avancée scénaris-



2/10

EDITEUR : BUNNYX
SORTIE EUROPEENNE
DIMENSION TNNNNNN
COMPREHENSION DE LA
LANGUE : INUTILE

Toutes les sorties du mois passées au crible



1001 pattes
A Bug's Life

NINTENDO 64



FIFA 99



Metal Gear Solid

Nous, depuis quelques temps, on a trois mots à la bouche et pas n'importe lesquels : Metal, Gear et Solid. Un chef d'oeuvre d'Hideo Kojima est enfin disponible. Un grand moment de jeu vidéo, intégralement en français et surtout (c'est le plus important) très éloigné des productions « grand public » auxquelles les éditeurs européens nous habituent un peu trop systématiquement depuis plusieurs mois. Et puis ce n'est pas tous les jours qu'on entend des héros de jeu vidéo s'exprimer comme la mère Denis. Du coup, le reste de l'actualité, pourtant hétéroclite, passe un peu inaperçu. Entre incarner un commando des forces spéciales armé jusqu'aux dents et une fourmi qui balance des glands, le choix est vite fait, non ? Mais le mois de mars, c'est aussi le grand retour de Zelda, sur Game Boy Color cette fois ! Un autre monument de l'univers vidéo-ludique qui n'a rien perdu de sa superbe, malgré son âge et ses 56 couleurs ! Gollum !!! Coupe-ta musique de croque-mort, j'arrive pas à bosser !!!

1001 Pattes : A Bug's Life (PS)	140
Absolute Football (PS)	162
Civilization 2 (PS)	164
FIFA 99 (N64)	144
Granstream Saga (PS)	160
Mario Party (N64)	156
Metal Gear Solid (PS)	130
MicroMachines N64 (N64)	152
Populous III : The Beging (PS)	158
Rally Cross 2 (PS)	154
X Games Pro Boarders (PS)	150
Zelda Game Boy Color (Game Boy)	148



Metal Gear Solid

EDITEUR KONAMI

GENRE ACTION/INFILTRATION

Après des mois d'attente, votre patience va enfin être récompensée ! Metal Gear Solid débarque enfin en version officielle. Un jeu fabuleux quelque peu gâché par de fichus doublages français particulièrement insipides.

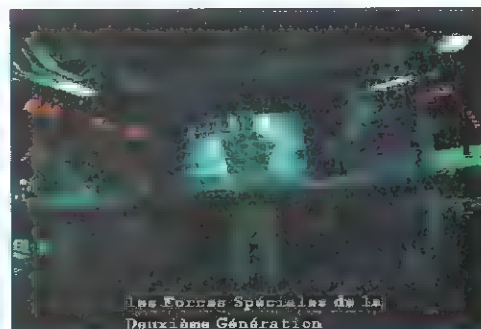
PLAYSTATION

Pour la seconde fois, la série des Metal Gear révolutionne le monde des jeux vidéo. Après la 2D hésitante de la version MSX parue en 1987, l'équipe d'Hideo Kojima a réussi une véritable prouesse pour cette nouvelle PlayStation transcendant

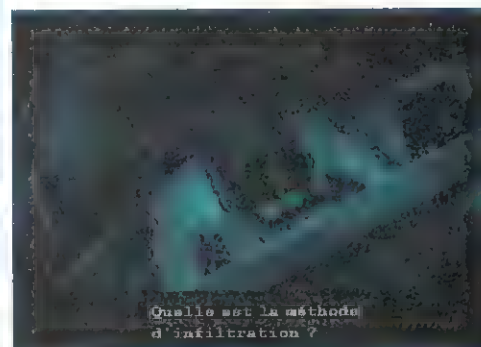
la création originale. Pourtant, en douze ans, si l'esthétisme a bénéficié d'un bond technologique incroyable, dans le fond la recette du succès reste la même : vous incarnez Solid Snake, un ancien membre des Fox Hound devant s'infiltrer dans une base militaire tenue par des terroristes. Pas la peine de forcer l'openair dans le tas, seuls votre discrétion et vos réflexes vous permettront de progresser. L'intitulé de votre mission est clair : libérer Donald Anderson et Kenneth Baker détenus au stage, mais surtout éviter que les terroristes se servent des ogives nucléaires tombées entre leurs mains. Afin de faciliter l'action, bon nombre d'éléments aussi invisibles que les cordaux vont venir se greffer sur cette trame scénaristique élémentaire. L'intrigue connaît ainsi de fréquents



rebondissements présentés lors de séquences en 3D très réelles à la mise en scène dynamique digne des réalisations hollywoodiennes. Tout ceci contribue à rendre votre aventure intense et oppressante. Rapidement l'immersion devient totale tant les environnements semblent réalistes, les actions crédibles et la jouabilité intuitive. Pas le moindre temps mort. Les différentes actions se renouvellent constamment passant d'un passage de sniper à une séquence en rappel, sans oublier les affrontements tactiques parfois anthropométriques avec aux membres des terroristes notamment celui de Psycho Mantis. Un souci de détail permanent anime les développeurs et c'est ce qui rend ce produit hors normes. Toutefois même si l'aventure s'avère haïssable, Metal Gear Solid peche quelque peu par deux aspects : sa durée de jeu d'une dizaine d'heures de jeu seulement et ses doublages en français apparemment. Pourtant malgré ces défauts, le sort demeure incroyable, profond et véritablement novateur. Un indispensable pour les possesseurs de PlayStation, d'accord ?

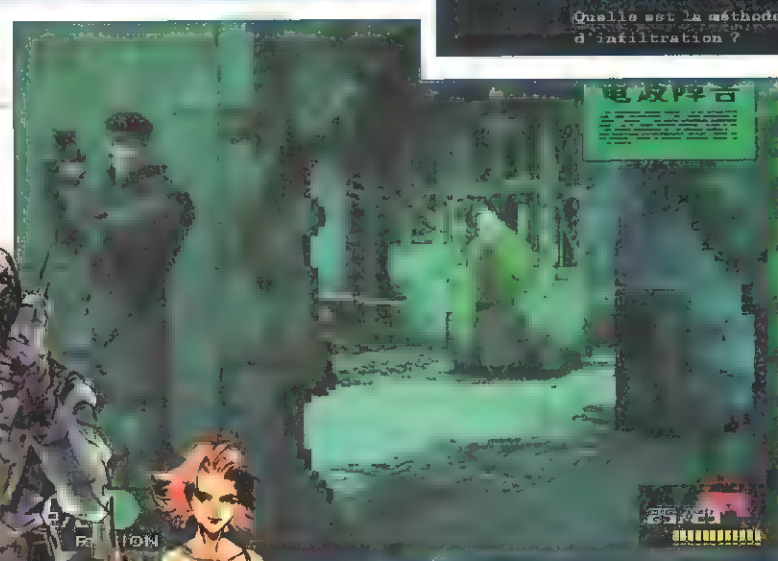


Les Forces Spéciales de la Deuxième Génération



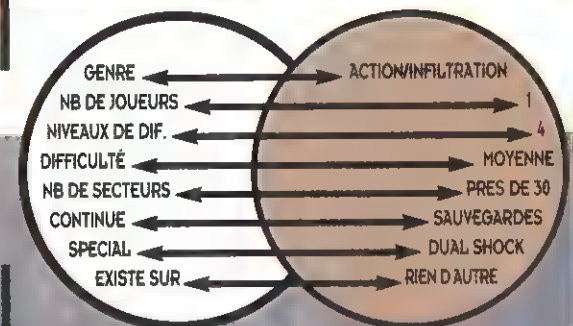
Quelle est la méthode d'infiltration ?

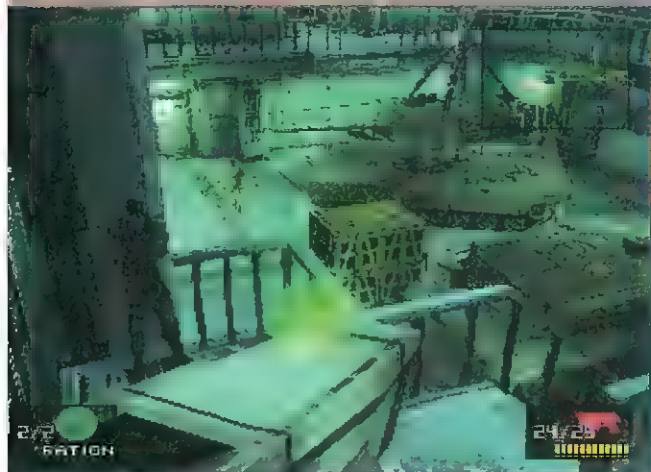
Metal Gear Solid



Les angles de vue sont toujours idéalement placés et renforcent l'intensité des actions.

fiche technique



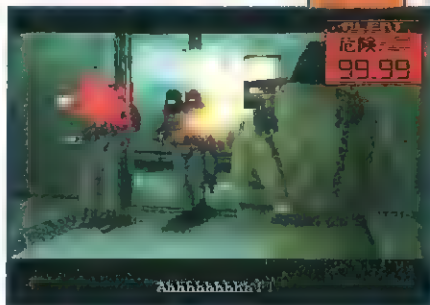


Les tanks de cette salle sont placés sous haute surveillance.

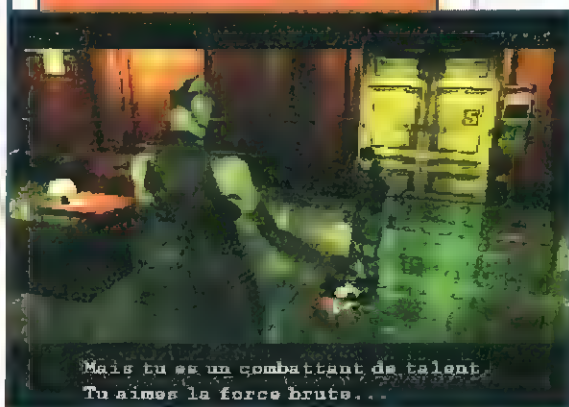
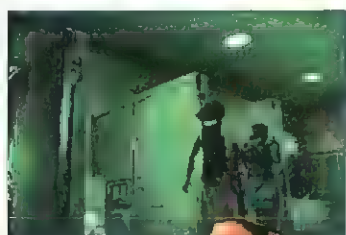
Les situations s'avèrent parfois désespérées.



est-ce qu'un hélicoptère russe est ici ?



Ne vous laissez pas charmer par l'horrible Psycho Mantis et ses mystérieux pouvoirs.



Mais tu es un combattant de talent. Tu aimes la force brute...

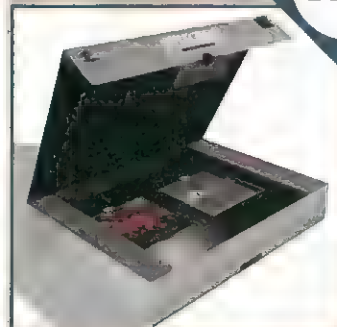
Face à Tenchu

Bien que radicalement différents dans la forme, Metal Gear Solid et Tenchu sont tous deux précurseurs d'un genre inédit sur PlayStation : l'action/infiltration. S'illustrant par une ambiance unique et engendrant des émotions incomparables, ils constituent l'avant-garde du jeu vidéo nouvelle génération. Lors de ce duel, Tenchu n'apparaît pas ridicule face au géant de Konami. Première à avoir vu le jour, la « simulation de ninja » pêche par sa réalisation technique hésitante et son manque de profondeur. Pourtant l'atmosphère qui émane de Tenchu est sans pareille, certains allant même jusqu'à la considérer comme plus envoûtante que celle de MGS car moins froide ! Bref, si Metal Gear Solid sort vainqueur de la confrontation, Tenchu le talonne ! Des achats complémentaires.



Metal Gear Solid sort la PlayStation de sa torpeur actuelle

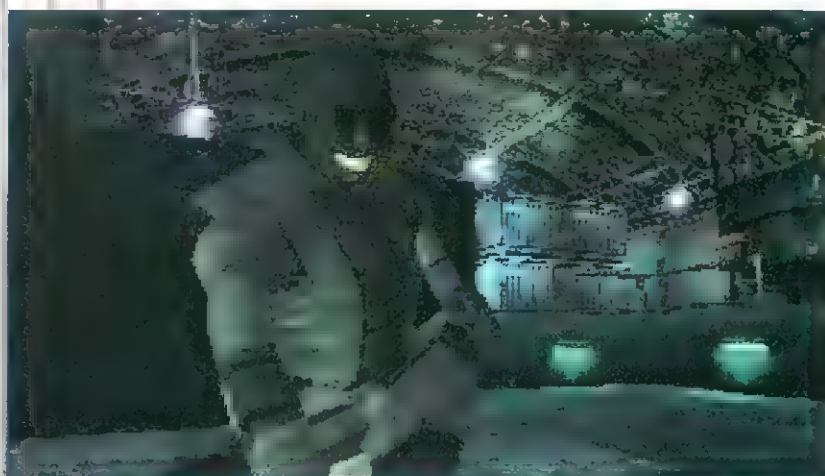
Le pack de survie



cartes postales, une série d'autocollants et une plaque d'identification militaire, les acheteurs privilégiés découvriront un CD audio de 21 plages comprenant la quasi intégralité des musiques du jeu, un poster grand format ainsi qu'un zoli T-shirt et... une démo jouable de Silent Hill, le futur gros titre d'épouvante de Konami ! Eh bien, la bande de sacrés petits veinards qui seront les plus prompts à se procurer ce pack d'exception n'auront aucune raison de se sentir floués. Reste à savoir de quelle manière les packs en question seront distribués sur le territoire car 10 000 exemplaires c'est peu, très peu ! Une fois de plus les habitants des grosses agglomérations devraient être avantagés.

Attention il n'y en aura pas pour tout le monde ! A l'occasion de la sortie de son jeu phare, Konami va éditer une série limitée à 10 000 exemplaires nommée avec grâce et délicatesse : le Metal Gear Solid Premium Pack. A l'intérieur de la somptueuse boîte argentée se dissimulent pas mal de goodies des plus sympathiques. Outre quelques

Vous devrez vous servir de toutes vos compétences, en l'occurrence la plongée, afin de vous sortir des griffes de vos adversaires.



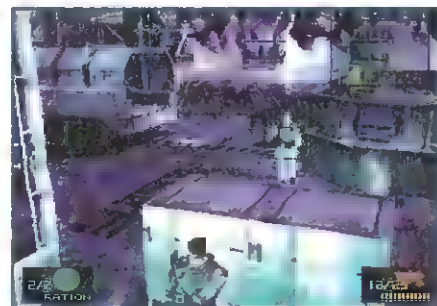
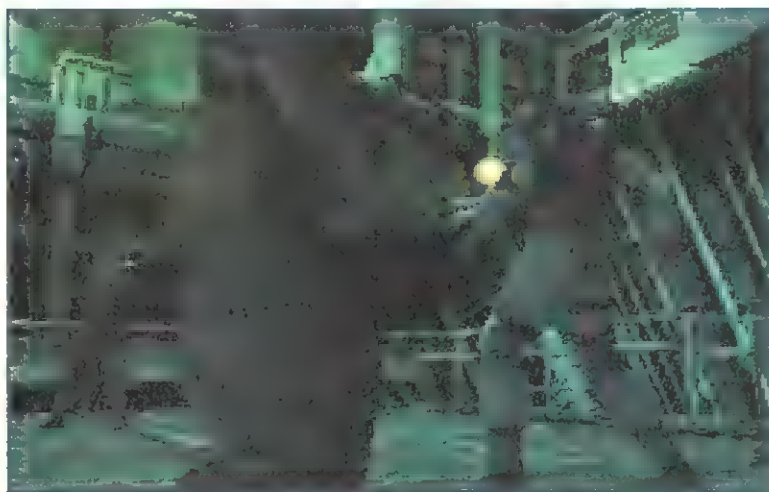
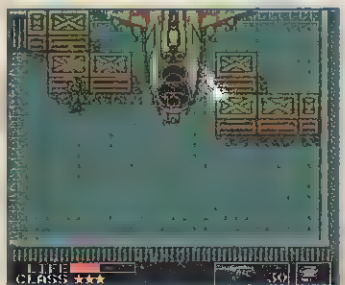
test



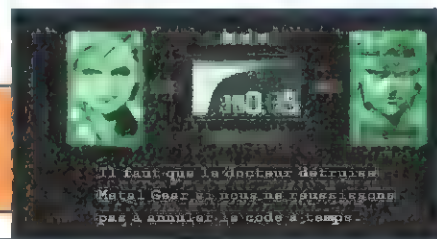
Rétrospective

Metal Gear

La plupart d'entre vous vont découvrir la série des Metal Gear pour la première fois. Et pourtant il s'agit bel et bien d'une série dont cet épisode constitue le véritable troisième opus (si on oublie le pauvre Snake's Revenge auquel n'a pas collaboré Hideo Kojima). Pour assister à la naissance de Metal Gear premier du nom, il est nécessaire de faire un bond de 12 ans dans le passé. C'est en effet en 1987, sur MSX - puis un an et demi plus tard sur NES - que Solid Snake prit pour la première fois du service. A l'époque, l'Afrique du Sud était le théâtre de violents affrontements et il vous fallait infiltrer une base, connue sous le nom de Outer Heaven, tombée aux mains de terroristes. Membre des Fox Hound et sous les ordres de Big Boss, Solid Snake allait retrouver son ami Gray Fox avant de se rendre compte qu'il avait été utilisé par Big Boss qui souhaitait en fait mettre la main sur le Metal Gear. A la suite d'un terrible combat, vous anéantissiez toutes menaces nucléaires ainsi que Big Boss.

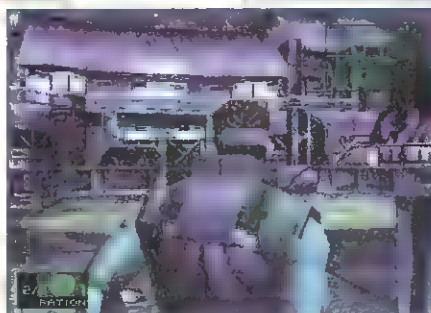
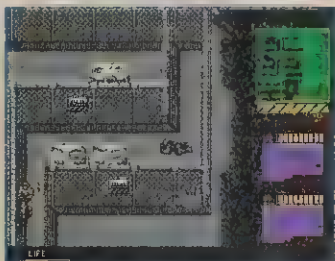
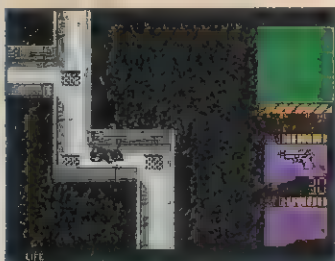


La plupart des communications avec votre QG s'effectueront grâce au Codec, une mini radio implantée dans votre conduit auditif.



Metal Gear Solid Snake

Trois ans plus tard, en 1990, Solid Snake reprenait du service, à nouveau sur MSX. Nous sommes en 1999, et la nation de Zanzibar, après avoir capturé le docteur Kio Marv créateur de l'Oilix, substance énergétique excessivement puissante, réclame la soumission du monde entier. Le nouveau commandant des Fox Hound, Roy Campbell, vous envoie sur les lieux afin de régler cette situation critique. En sauvant le docteur, vous découvrez que votre ancien ami Gray Fox dirigeait l'opération terroriste comprenant un second exemplaire de Metal Gear. C'est alors que survient Big Boss que vous croyiez mort. Véritable instigateur avec Gray Fox de cette insurrection, vous devez les éliminer tous les deux. Bien que victorieux, Solid Snake ne voulant plus faire confiance à quiconque, s'enfuit en direction de l'Alaska. Il ne sera plus jamais un membre des Fox Hound...



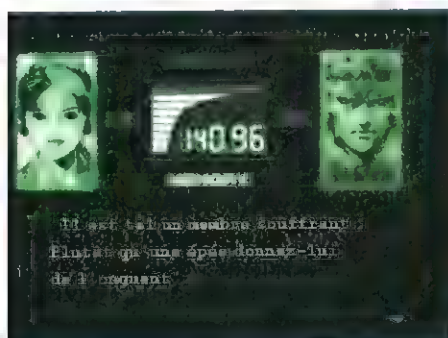
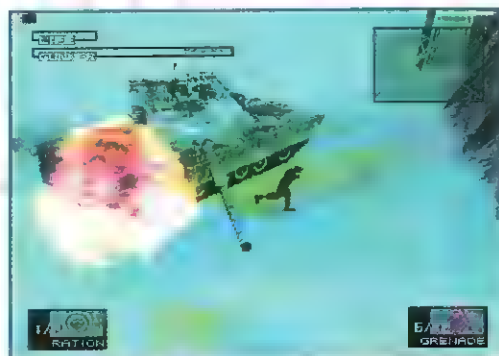
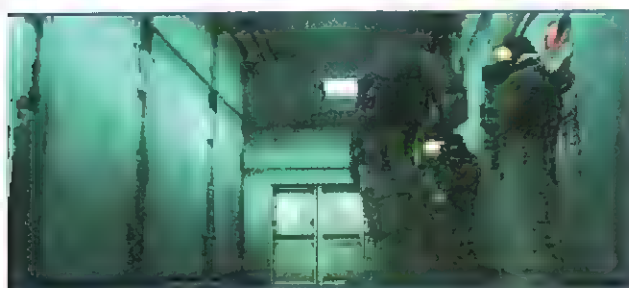
Les lance-roquettes permettent de locker la cible.





Le responsable de ce massacre n'y est pas allé de mains mortes !

Raven ne vous laissera pas le temps de respirer. Sa gatling porte à une distance incroyable.



Les proverbes de Mei Ling semblent sortir de nulle part.

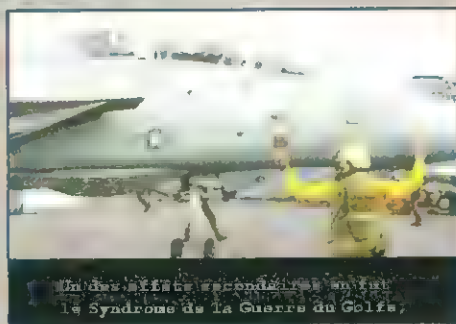


Le titre d'Hideo Kojima fait franchir une nouvelle étape aux jeux vidéo

Vous aussi défendez la planète !

« Il n'existe rien de noble dans la guerre. Combattre est horrible. » Ces phrases issues de la bouche de Meryl Silverburgh, l'une des héroïnes de Metal Gear Solid, semblent parfaitement représentatives de l'état d'esprit du réalisateur du jeu, Hideo Kojima. Ainsi de nombreuses piques adressées à l'armement nucléaire, mais aussi à la prolifération des expérimentations génétiques dans un but plus ou moins militaire viendront rythmer votre mission jusqu'au point de faire évoluer les mentalités de certains personnages-clés. Sous ses allures

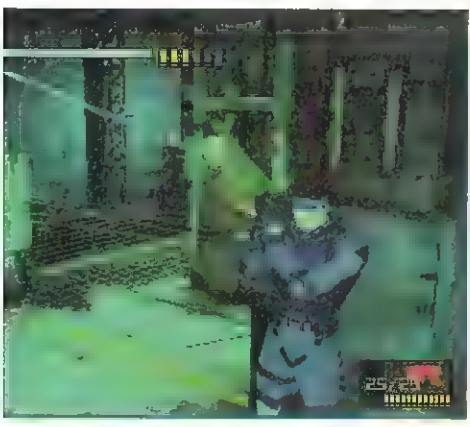
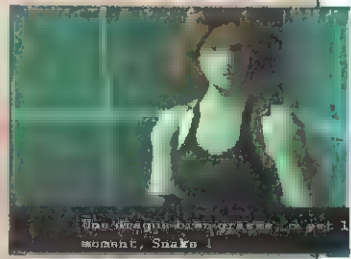
de froid jeu de commando, Metal Gear Solid s'apparente alors à plus d'un titre à un manifeste contre la guerre et la violence humaine. Bon c'est clair ces passages sombrent parfois dans un sentimentalisme typiquement nippon genre super ridicule, mais leur simple présence permet aux sentiments d'obtenir une place non négligeable face à l'action. Un des nombreux points forts du jeu qui s'estompent légèrement dans cette version française à cause (encore !) des doublages !



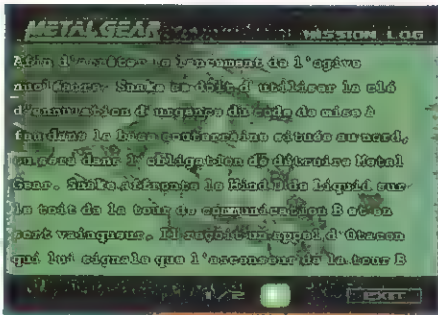
Une doublage français calamiteux

Savoir doubler un personnage est un véritable art, l'improvisation n'y a pas sa place. Malheureusement pour cette version française, qu'on nous annonçait

comme excellente - les « intermittents du spectacle » qui ont prêté leurs voix à Solid Snake, à Meryl Silverburg, etc. sont carrément à côté de la plaque ! L'atmosphère oppressante qui enveloppait les séquences narratives exceptionnelles d'intensité en version Jap/US vire ici à des conversations de bistro. Snake se transforme en brute épaisse et se contente d'être une pâle copie de Rambo. Les sentiments, les émotions passent à la trappe. En outre certaines traductions approximatives rendent burlesques des situations normalement dramatiques. Le manque de conviction des doublages est déplorable et nuit de manière non négligeable au plaisir de jeu. Un titre exceptionnel qui fait vraiment pitié à entendre ! C'est du gâchis...

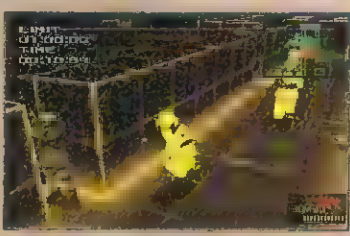


Les lasers peuvent être repérés avec les lunettes infrarouges.



Rien ne vaut l'exercice

Au début certains éprouveront peut-être quelques difficultés à échapper de manière efficace à la vigilance des gardes. Pour ces derniers, pas de problème, un stage en entraînement virtuel et tout sera réglé ! Dans ce menu vous attendent 10 niveaux à la difficulté croissante permettant de parfaire vos talents d'espion furtif. Tout se déroule ici dans un environnement informatisé et virtuel. Vos objectifs de base sont simples : rattrier un cristal marquant la sortie de la zone. Une fois que vous aurez franchi vaillamment la première manche, deux autres s'offriront à vous : une épreuve de rapidité et une autre se rapprochant plus de la survie ! Soyez en tout cas certain d'un fait, lorsque vous ressortirez vainqueur de ce menu, vous ne serez clairement plus le même. Tremblez terroristes de pacotille, la fin est proche.



A chaque fois que vous reprendrez une partie, un résumé vous remémorera les derniers événements. Pratique.

Toutes les cachettes sont bonnes à prendre.



Un casting tourmenté

Solid Snake

Cet ancien membre des brigades Fox Hound est le seul agent assez expérimenté pour pouvoir mener la mission à terme. Peu loquace, il n'agit qu'en solitaire avec des méthodes d'intervention privilégiant la ruse sur la force brute. Un détail : Snake n'est en fait pas aussi bourrin que le laisse entendre la V.F., une fois de plus merci le doublage !

Otacon

De son vrai nom, Hal Emmerich, ce savant grand amateur d'animations japonaises n'est autre que le concepteur du Metal Gear Rex, prototype militaire ombé entre les mains des terroristes. Certains le soupçonnent d'avoir traité avec l'ennemi. Qu'en est-il vraiment ?



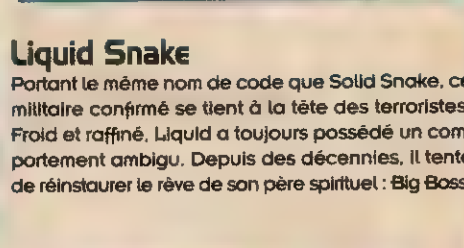
Donald Anderson

La libération du chef de l'agence de défense DARPA, tenu en otage sur l'île, constitue votre premier objectif. Le code PAL qu'il détient est en effet de la plus haute importance puisqu'il permet la mise à feu des têtes nucléaires convoitées par les terroristes.



Revolver Ocelot

Après avoir exercé ses talents de tortionnaire au sein des services secrets russes, cet inconditionnel du côté à six coups a décidé de rejoindre le plan de Liquid Snake. Cruel et extrêmement intelligent, Revolver Ocelot a longtemps été soupçonné d'être un agent double.



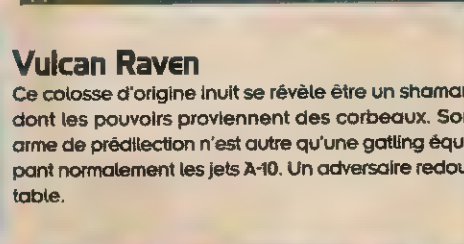
Liquid Snake

Portant le même nom de code que Solid Snake, ce militaire confirmé se tient à la tête des terroristes. Froid et raffiné, Liquid a toujours possédé un comportement ambigu. Depuis des décennies, il tente de réinstaurer le rêve de son père spirituel : Big Boss.



Psycho Mantis

Considéré par certains comme le personnage culte du jeu, Psycho Mantis a longtemps mis ses extraordinaires talents de contrôle psychique au service du KGB. Nourri par la haine des hommes, cet individu est l'un des poumons du noyau de terroristes.



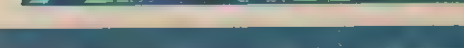
Vulcan Raven

Ce colosse d'origine inuit se révèle être un shaman dont les pouvoirs proviennent des corbeaux. Son arme de prédilection n'est autre qu'une gatling équipant normalement les jets A-10. Un adversaire redoutable.



Ninja Cyborg

Le mystère plane autour de ce personnage. Ni ennemi, ni ami, ce ninja possède un exo-squelette métallique lui allouant une puissance et une rapidité phénoménale. Pris de fréquentes crises de démence, ce sombre combattant peut se volatiliser en un instant grâce à son camouflage optique.



Meryl Silverburgh

Spécialiste en armes à feu, la nièce du colonel Roy Campbell, Meryl a passé sa jeunesse à s'entraîner afin de devenir un soldat d'élite. Pour l'une de ses premières missions, sa fougue lui a valu d'être prisonnière des terroristes.



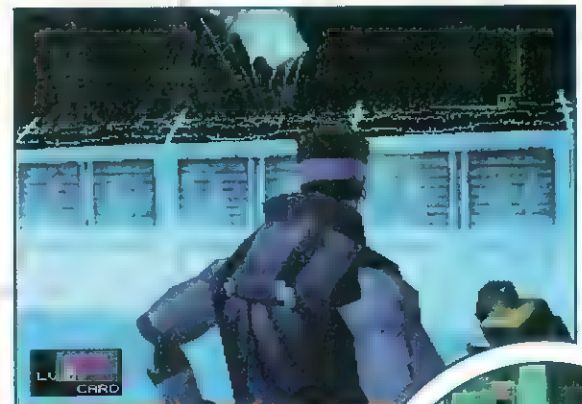
Kenneth Baker

Instigateur du projet Metal Gear Rex, le président de la compagnie d'armement ArmsTech se trouve actuellement à la merci du groupe de mercenaires. Le sauver est l'une de vos priorités.



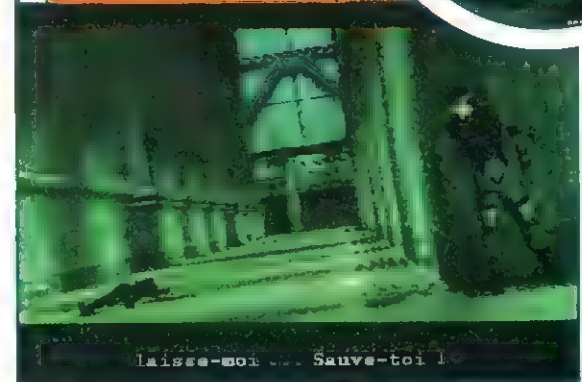
Sniper Wolf

Extrêmement patiente, cette tireuse d'élite peut suivre sa proie pendant des jours avant de l'abattre sèchement. Seuls les loups, bien moins cruels que les hommes, trouvent grâce à ses yeux.



Mais à qui peut bien appartenir ce parachute ?

Certaines séquences sont particulièrement dramatiques. Les rebondissements ne manquent pas.





Une course-poursuite effrénée vous opposera à Liquid !

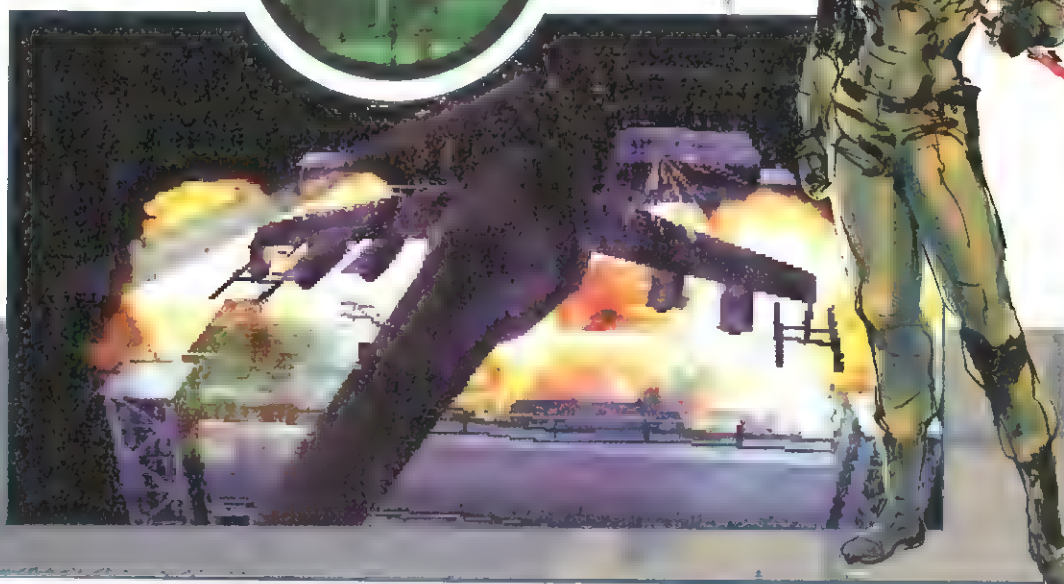
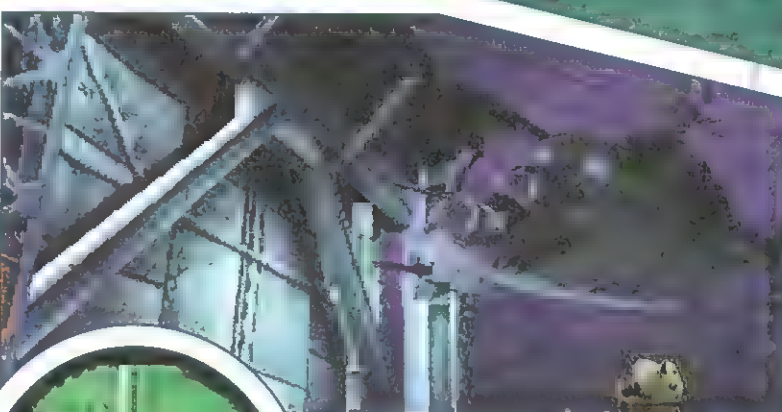
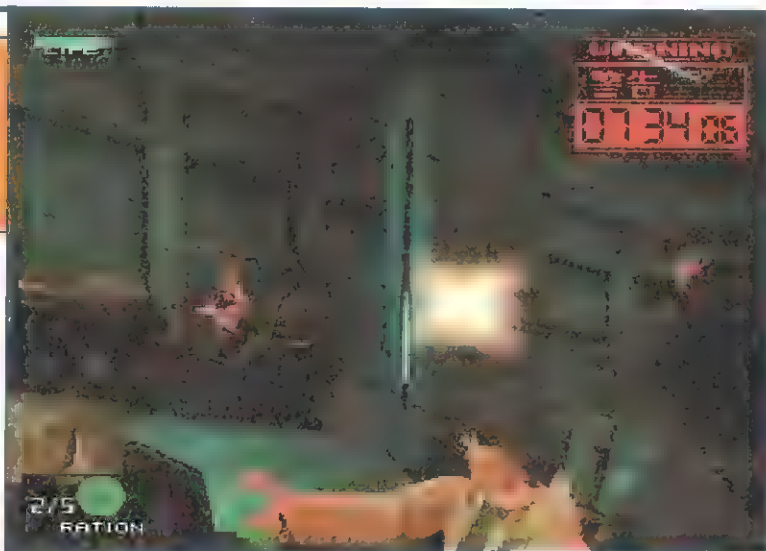
Le plastique, c'est fantastique

Devant le succès rencontré par Metal Gear Solid, Konami a décidé d'exploiter le plus possible le filon. Après les goodies divers et variés, c'est au tour d'une gamme de figurines de faire son apparition. Pourtant en optant pour les spécialistes de McFarlane Toys, Konami a fait un choix particulièrement judicieux lui garantissant une qualité de réalisation exceptionnelle. Les personnages ainsi miniaturisés seront Solid Snake, Meryl Silverburgh, Liquid Snake, Sniper Wolf, le Ninja Cyborg, Vulcan Raven, Revolver Ocelot et bien évidemment Psycho Mantis.

Chaque figurine comporte son lot d'accessoires directement issus du jeu. La finesse des traits est remarquable et les nombreux axes de rotation promettent toutes les fantaisies. A l'heure où vous dévorez ces lignes, les figurines trôneront déjà sur les étalages américains et ne devraient pas être trop difficiles à trouver en boutiques spécialisées. Des achats qui valent le coup pour les vrais fans.

La séquence du rappel apporte de la variété et stimulera fortement votre débit sanguin.

Ce ninja cyborg aurait-il un penchant masochiste ?



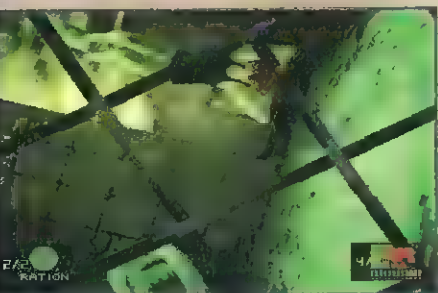


Ils ont pensé à tout !

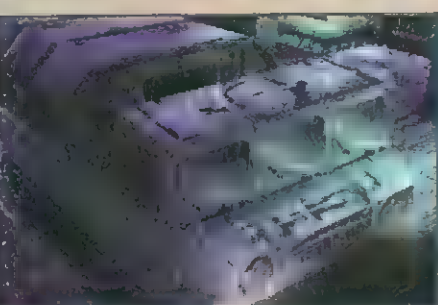
une quantité d'actions cachées est tout bonnement incroyable. Alors que certaines s'avèrent particulièrement pratiques, d'autres tiennent plus du gadget. Une seule certitude : chacune d'elles renforce la sensation de réalisme perpétuellement présente dans ce jeu. Voici quelques exemples.



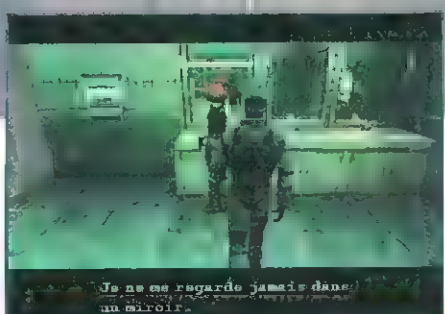
Le passage le plus impressionnant du jeu se déroulera face à Psycho Mantis. En effet juste avant le combat, ce dernier vous proposera une courte démonstration de ses pouvoirs télékinétiques. Il contrôlera votre pad, déconnectera votre téléviseur, mais surtout fouillera votre Memory Card ! Attention si vous possédez une sauvegarde d'un autre jeu Konami, Psycho Mantis le découvrira. Incroyable !



Dès lors de votre première rencontre avec Meryl, cette dernière sera enfermée dans une cellule proche de celle de Donald Anderson. A travers les barreaux de la bouche d'aération, vous pourrez observer les moindres mouvements de la jeune femme étendue. Pourtant en ressortant du conduit, puis en y retournant immédiatement, vous aurez la possibilité d'admirer Meryl en plein entraînement ! Il existe ainsi six étapes d'échauffement que vous ne ferez rater sous aucun prétexte. Vous ne le regretterez pas !



Pour profiter d'un transport gratos, rien de plus facile. Il vous suffit de monter à l'intérieur d'un des trois camions de transport de troupes, puis de vous glisser sous l'un de vos cartons. Au bout d'une dizaine de secondes, si vous êtes resté immobile, un garde fera démarrer le camion et vous conduira à la location indiquée sur votre carton. Sans le savoir, il vous rendra ainsi un fier service, vous évitant d'interminables aller retour.



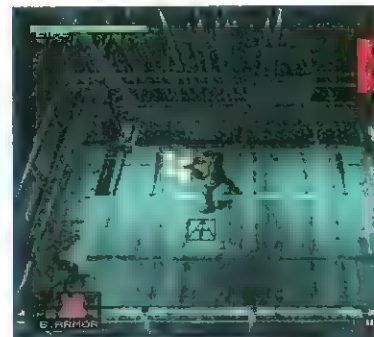
« Mais si, regarde bien c'est pas un miroir devant toi ? »



Ce brave garde sur la passerelle risque de ne pas continuer sa ronde longtemps.



Patience et ruse font plus que force ni que rage * Solid Snake

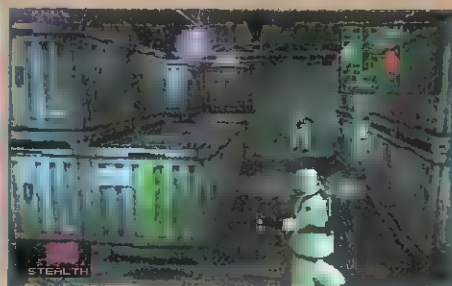




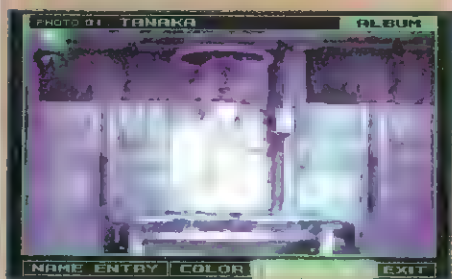
Metal Gear Solid - Metal Gear Solid - Metal Gear Solid

Flatter son ego

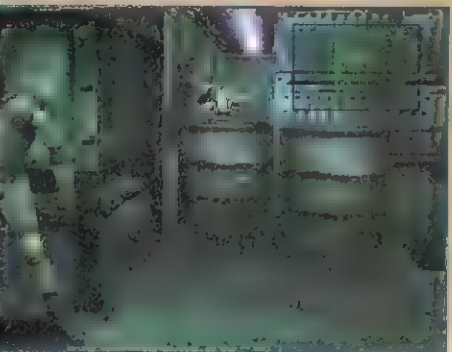
Selon vos résultats et la fin sélectionnée (il existe deux fins), vous aurez la possibilité de recommencer votre mission équipé d'objets secrets. Les trois principaux sont le bandana qui permet d'améliorer l'une des caractéristiques de vos munitions, un appareil photographique vous mettant dans la peau d'un cyber journaliste à la recherche des fantômes des développeurs du jeu et ô miracle, le camouflage optique ! Bien évidemment finir plusieurs fois le jeu, vous garantira d'autres surprises, telles qu'un générique de fin différent (finir 3 fois), mais surtout une tenue inédite pour Solid Snake qui rendrait fou de jalousie un célèbre agent de la reine... On ne vous en dit pas plus pour le moment, mais sachez qu'il serait vraiment trop bête de s'en priver.



Ceux qui rêvaient d'imiter le Predator pourront s'en donner à cœur joie.



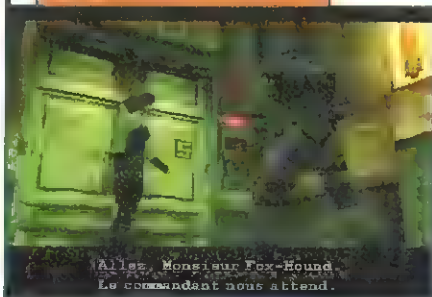
Un concours de photos débiles est aussi possible.



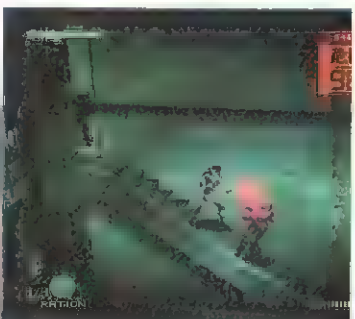
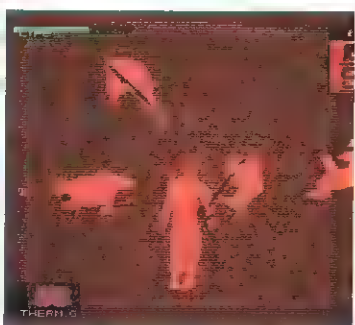
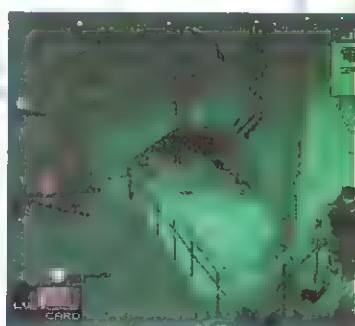
Le bandana est très utile pour ceux qui craignent d'être à court de munitions.

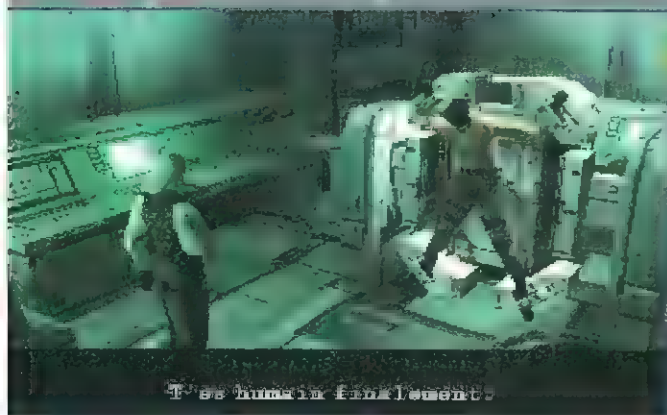
Comme toujours, les différends les plus profonds se règlent à mains nues.

Cette proposition paraît quelque peu étrange...



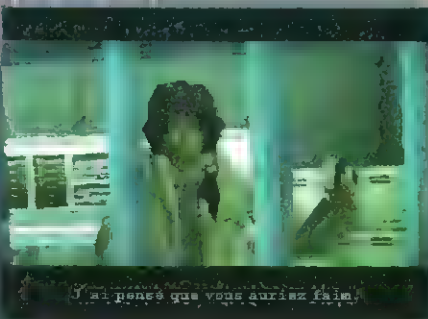
Mais à qui peut bien appartenir ce parachute ?





T'es humain finalement.

Ça fait toujours plaisir à entendre !



J'ai pensé que vous auriez fait.

Au sein de la salle des machines, la température est excessive.

Trouverez-vous la réelle utilité du ketchup ?

Des soldats génétiquement modifiés



Sans révéler quelques rebondissements scénaristiques, il semble tout de même important de connaître un tantinet l'origine de vos adversaires de base : les soldats génomes. Constituant le gros des troupes d'infanterie terroriste, ces militaires sont d'un type particulier, des forces d'intervention de nouvelle génération ! En effet, ces hommes n'ont pour unique expérience du combat que les nombreuses heures passées en simulateur virtuel Force 21 installé à Fort Knox. Pourtant après avoir subi de nombreuses injections d'ADN de combattants connus pour leur bravoure et leur force, puis s'être trouvés sous l'emprise psychique de Psycho Mantis, les soldats génomes ont développé des aptitudes exceptionnelles au combat. Leurs sens bien plus développés que la moyenne font d'eux de redoutables adversaires inconsciemment dévoués aux volontés de Liquid Snake instigateur de cette rébellion. Mais qu'advient-il de ces pantins armés si les effets de l'ADN venaient à s'estomper ou bien si Psycho Mantis ne parvenait plus à les contrôler ? Une question qui reste sans réponse.



Ils ont rejeté nos exigences.

Votre résistance à la torture influera sur la suite du scénario.

NOTES

technique

Un moteur 3D impressionnant. Utilisation des persos extraordinaires. Absence de bugs.

esthétique

Les textures riches et variées rendent l'environnement crédible et impressionnant. Les persos semblent réels.

animation

Sensiblement plus lente que les versions NTSC, mais demeure dénuée de ralentissements.

maniabilité

Malgré la large palette de possibilités, les commandes restent intuitives et le système de caméra idéal.

sons

Le réalisme des bruitages est satisfaisant. Les doublages en français sont pitoyables !

durée de vie

Assez facile lors des premiers niveaux, le challenge devient corsé en Difficile et Extrême.

plus

La réalisation impressionnante de réalisme. Un scénario tortueux et captivant.

moins

Des doublages pitoyables. Une petite baisse de rythme sur le 2nd

Intérêt

9/10

AVIS



Grâce à MGS, les jeux vidéo franchissent une nouvelle étape. Servi par une réalisation somptueuse et un sens de la mise en scène digne du 7e art, ce chef-d'oeuvre marquera les esprits. Jamais un

titre n'était parvenu à tant impliquer le joueur. Au fil de l'aventure, les émotions se bousculent. Un jeu aussi fabuleux que révolutionnaire. Inoubliable même si les doublages français sont médiocres.



Je m'attendais à un vrai doublage français, et pas du tout : toujours le même problème d'acteurs peu crédibles ! Avec un passage douloureux en PAL, qui

affecte la vitesse du jeu, on est loin de la perfection des versions NTSC. Mais si vous avez les moyens de le faire en américain, je ne saurais trop vous conseiller ce véritable petit bijou vidéo-ludique !



1001 Pattes

EDITEUR

DISNEY INTERACTIVE

GENRE

PLATE-FORME 3D

Connaissant un succès foudroyant au cinéma, Mille et Une Pattes se permet une excursion sur PlayStation. Une heureuse initiative qui prouve que le savoir-faire Disney demeure intact.

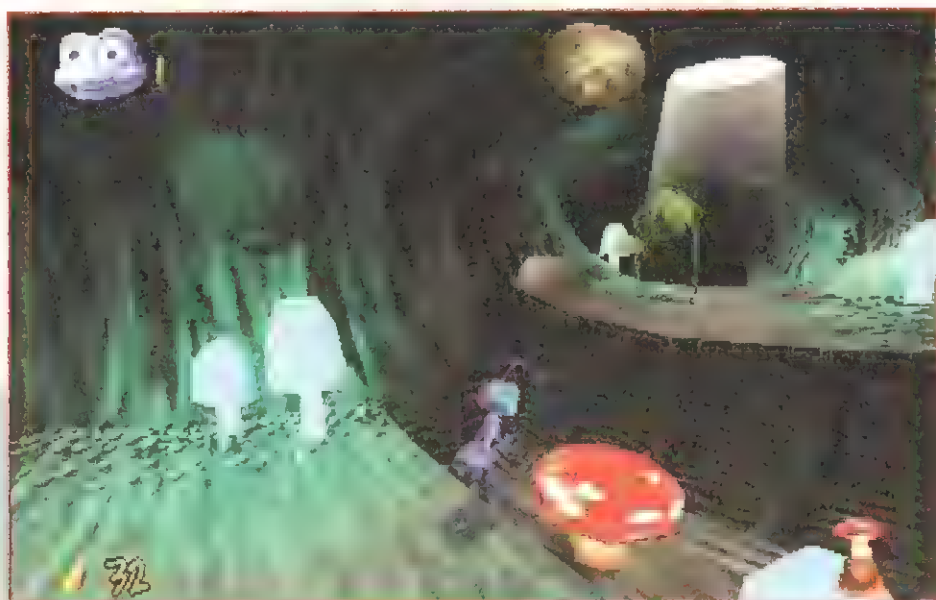
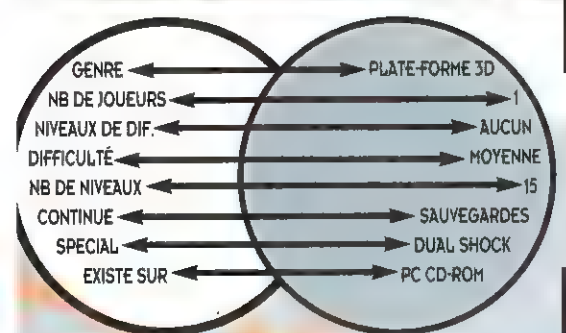
PLAYSTATION



1001 Pattes

A Bug's Life

fiche technique



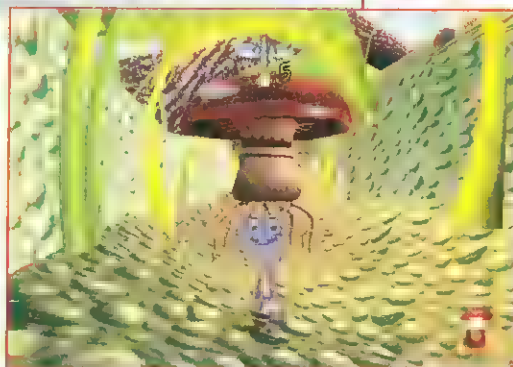
Fourmi à tout faire



Qui n'a jamais souhaité planer au gré du vent ? Pour Tilt, le rêve est devenu réalité. A vous le ciel.

Après avoir ingurgité des millilitres de sirop de rosée, Tilt a obtenu des biscoteaux en acier.

Tilt a beau n'être qu'un petit insecte, il se révèle vite très endurant et plutôt costaud. Ainsi, grâce à sa large palette de mouvements, il parviendra toujours à se tirer des situations les plus compromises.



A l'image de Mario, Tilt maîtrise à merveille la technique du saut roqué. Pratique pour se débarrasser d'ennemis un peu trop collants.



Vous devrez escorter la Princesse Atta, en évitant les attaques du Borgne.



Gypsy le papillon de nuit, et Manto le Magnifique vous aideront à trouver une idée afin de vous débarrasser du Borgne.



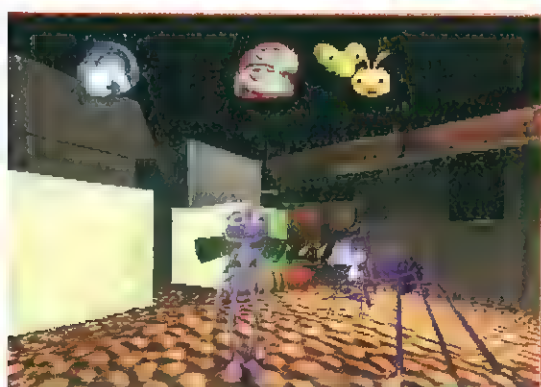
La cinémathèque

Afin de suivre le plus possible le scénario du long métrage, à chaque niveau, vous serez accueilli par une courte séquence issue du film. Une fois de retour à l'écran titre, une option vous permettra d'assister à des projections. Pourtant, parcourir tous les niveaux n'est pas une garantie d'obtention de toutes les séquences vidéo. En effet, ceux qui souhaitent admirer la totalité des démos devront récupérer toutes les graines, réunir chaque lettre formant le nom Tilt et terrasser tous les ennemis. Un travail de longue haleine !



Le mode entraînement vous permettra de vous familiariser avec les mouvements de Tilt la fourmi.

Voici le premier boss que vous aurez à affronter. Des balles puissantes seront nécessaires.



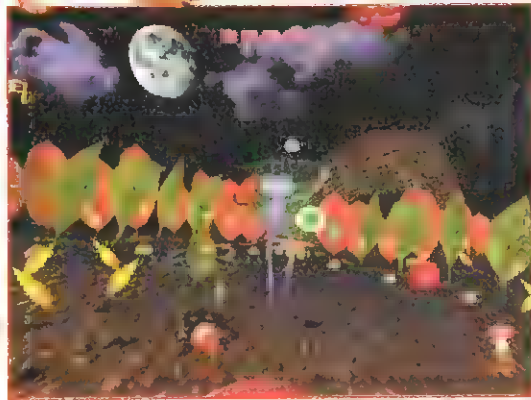


Le parfait horticulteur

Constituant incontestablement la meilleure surprise de Mille et Une Pattes, la gestion des graines permet de nombreuses possibilités. Au fur et à mesure de vos diverses plantations, vous contribuerez ainsi à remplir les décors. Un champignon par-ci, une rose par-là, et la nature reprendra rapidement ses droits. En outre, en utilisant au mieux vos graines, vous obtiendrez des échelles végétales ou bien des bales servant d'armes face aux insectes belliqueux. Le plus important consiste à mettre en adéquation vos graines avec la topologie des lieux. Avec de l'expérience, ces habitudes deviendront une seconde nature. Une sorte de leçon d'écologie appliquée.



En vous servant de ce pissenlit, vous parviendrez à éviter la confrontation directe avec un redoutable oiseau



Vous rencontrerez à nouveau ce volatile en fin de partie. Il vous sauvera peut-être la vie, qui sait ?



Mille et Une Pattes, Microcosmos même combat

A l'image des films les plus ambitieux, de nombreux travaux préparatoires ont été nécessaires à l'élaboration de Mille et Une Pattes. Mais attention, pour un long métrage dont les premiers rôles sont tenus par des insectes, il n'est pas si évident de trouver de la documentation « live ». Ainsi, reproduire fidèlement la démarche d'une fourmi, le vol gracieux d'un papillon de nuit ou les précieuses attitudes d'une mante religieuse impose des centaines d'heures de patience, les genoux dans l'herbe grasse et la loupe à la main ! Pourtant, Pixar, la société d'images de synthèse en charge du film, a utilisé une autre solution : visionner des millions de fois le film-documentaire français Microcosmos, le Peuple de l'Herbe. Couronné par de nombreuses récompenses à travers le monde, ce film réalisé par le tandem Marie Perennou et Claude Nuridsany reste donc la référence en la matière. Ainsi, on retrouve fréquemment quelques clins d'œil dans le look de personnages tels que Manto le Magnifique ou Marcel la coccinelle. Une certitude : Mille et Une Pattes, c'est un peu Microcosmos à la sauce Disney !

Duel sur grand écran

© Disney



© Disney

En attendant le jeu, depuis le 10 février, vous avez déjà pu découvrir au cinéma l'histoire très « microcosmosienne » contée par Mille et Une Pattes. Après avoir réalisé Toy Story, la société Pixar a donc une fois de plus retourné ses manches, afin de proposer son second film d'animation réalisé uniquement en images de synthèse. Des centaines de stations Silicon Graphics (dont les prix avoisinent les 60 000 à 1 million de francs, histoire de vous faire une petite idée), des milliers d'heures de travail et pas mal de pizzas plus tard, le résultat est là, tout bonnement ahurissant de richesse et de finesse. Mais une question demeure : entre Fourmiz des studios Dreamworks S.K.G. (fondés par les trois géants hollywoodiens Spielberg, Katzenberg et Geffen) et Mille et Une Pattes made in Disney, qui s'est inspiré de l'autre ? Bien évidemment, chaque groupe a sa propre réponse à cet épineux problème. Pour les partisans de Disney, il semblerait que ce soit Jeffrey Katzenberg qui, en ayant entendu parler de Mille et Une Pattes alors qu'il travaillait chez Disney, ait décidé de lancer un projet du même genre dès son arrivée à la tête de la section animation de Dreamworks.

© Disney

En face, on vous rétorquera naturellement le contraire. Ce serait Jeffrey Katzenberg lui-même qui aurait eu l'idée du film, puis l'aurait donc mis en chantier avec Dreamworks. Quoi qu'il en soit, pas de chance pour lui puisque Fourmiz - probablement plus difficile d'accès que son concurrent - a perdu de manière cinglante la bataille du box-office face au mastodonte de Disney. Jugez-en par vous-même : en un peu plus de 7 semaines d'exploitation dans les salles américaines et canadiennes, 1001 Pattes aura en effet amassé pas moins de 142 955 000 dollars (plus de 700 millions de francs, soit plus de 117 millions d'Euros et encore plus de gens). Comme quoi...



Mille et Une Pattes reprend tous les passages-clés du film

NOTES

technique

Malgré un clipping par moment prononcé, les décors comprennent nombreux détails.

esthétique

Certains décors et effets visuels particulièrement réussis. L'inconcevable touche Disney.

animation

Pas de ralentissements notables, l'animation n'en est pas pour au époustouflante.

maniabilité

Le coup de main s'acquiert assez rapidement et vous ne devriez pas contrer de réelles difficultés.

sons

Les musiques issues ou inspirées du film campent une agréable atmosphère. Les bruitages sont de qualité.

durée de vie

Un bon joueur devrait en faire vite le tour, mais obtenir tous les bonus nécessitera beaucoup plus de temps.

plus

L'idée de la gestion des graines. Un environnement graphique riche.

moins

La caméra a parfois tendance à se perdre. Un peu court, pour les joueurs expérimentés.

Intérêt

7/10

AVIS

Autant vous l'annoncer sans détour, les premiers niveaux ne m'ont vraiment pas emballé. Pourtant, au fur et à mesure, l'aventure gagne en profondeur et l'idée de la gestion des graines est tout bonnement

excellente. Suivant à la lettre le film, les situations varient assez souvent et, au final, on passe un court mais bon moment en compagnie de Tilt. Un Microcosmos virtuel des plus sympathiques.

Les jeux vidéo signés Disney n'ont pas toujours été synonymes de réussite ces derniers temps. Pourtant, depuis Hercule, cela a changé. En mieux. 1001 Pattes est très fidèle au long métrage et, même s'il

demande un temps d'adaptation aux commandes et à Tilt, c'est un jeu vidéo à part entière. C'est plutôt une bonne nouvelle. Une excellente surprise qui plaira aussi bien aux plus jeunes qu'aux autres.



FIFA 99

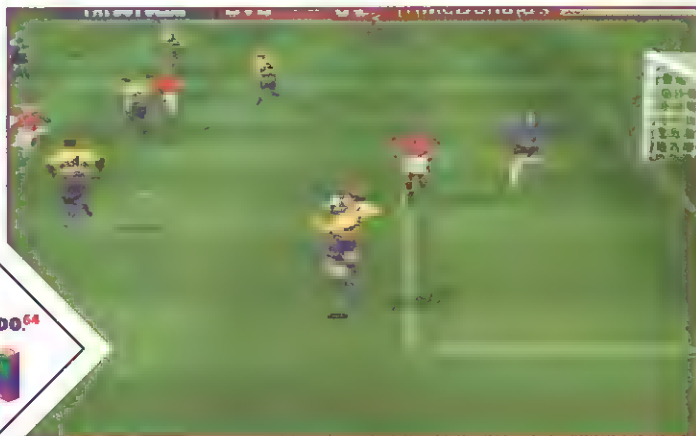
EDITEUR..... EA SPORTS

GENRE..... SIMULATION DE FOOT

Un peu moins de 3 mois après la version PlayStation, l'édition 99 de FIFA débarque sur la 64 bits de Nintendo. Une fois encore, EA Sports s'en tire avec les honneurs.

NINTENDO 64

FIFA 99



NINTENDO 64



Pratique : tous les gestes aëriens et notamment les contrôles de la poitrine sont maintenant multi-directionnels.



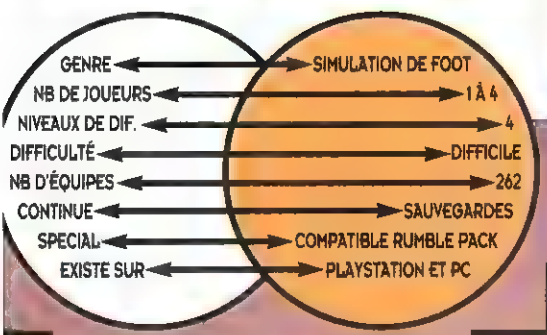
Un emule de Jackie Chan en pleine action !



Un gardien nettement plus fort pour cette édition 99

Jusqu'à présent, on ne peut pas dire que les FIFA sur N64 aient fait l'unanimité au sein de la rédaction. Attention, ne vous méprenez pas. En route pour la Coupe du Monde et Coupe du Monde 98 sont très loin d'être de mauvais titres. Seulement, il y avait toujours un petit quelque chose de gênant qui nous faisait préférer les versions PlayStation. La flânerie, le manque de variété, des petits problèmes de jouabilité, la rapidité des défauts récurrents et agaçants, absents heureusement de cette nouvelle édition. Un millésime 99 qui sort quand même avec plus de deux mois de retard. Rappelons que la version U.S. était disponible en import à la fin du mois de décembre. Qu'importe puisque cette nouvelle 64 bits est tout comme son homologue 32 bits, dans la perfection. Les gros changements par rapport aux autres FIFA vous les connaissez sûrement déjà. EA Sports a opéré une refonte totale de la jouabilité. Les joueurs se déplacent beaucoup plus vite, leurs réactions sont spontanées, les passes vont désormais dans le prolongement de la course. Il est possible d'orienter volées, têtes, amortis de la poitrine de timing sur les gestes aëriens à être largés et les pressings défensifs, nettement plus rigoureux qu'auparavant, requièrent un foot « réfléchi ». Pour schématiser, on obtient un mix rêvé entre le fun d'ISS et le réalisme cher à la série des FIFA. Bref, une fois les pieds sur la pelouse, on s'égare. Bien sûr, les pinaillards que nous sommes pourrions toujours reprocher à EA Sports de n'avoir fait qu'un transcodage de la version Play. C'est un fait, FIFA, bien que techniquement inattaquable, ne pousse pas la machine dans ses derniers retranchements (et le Ram Pack messieurs !). On retrouve également le même problème de dosage de la difficulté. Il y a toujours autant de décalage entre le mode amateur et professionnel. Enfin, le mode du stick analogique demande un peu d'habitude pour les tribbles mais après notre réflexion, il n'y a pas de quoi faire un bad trip et passer à côté de cette version N64. Mission accomplie pour EA Sports. Une fois de plus.

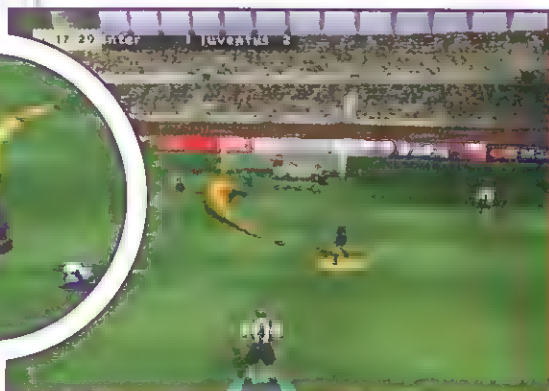
fiche technique





The complete !

Comme toujours avec FIFA, le nombre d'équipes est tout simplement faroueux. A l'instar de la version PlayStation, on trouve dans cette édition 99, 42 équipes nationales et 220 clubs de première division issus de 12 championnats internationaux ! Par rapport à 98, on note quelques petits changements inspirés, comme la disparition des équipes asiatiques au profit des clubs belges (tiens, j'boufferais bien des frites et des moules ce soir), portugais (tiens, j'ai envie de m'épiler) et l'émergence d'une nouvelle catégorie intitulée - avec beaucoup de tact - « Reste de l'Europe ». On y trouve pêle-mêle des équipes grecques (le sachiez-vous : le lancer de youourt a été interdit par les instances judiciaires du pays), polonaises, bulgares, croates, chypriotes, israélienne (shalom !) et j'en passe.

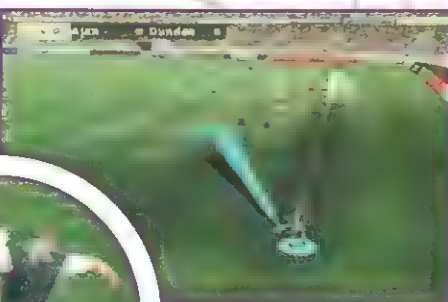


La possibilité de faire sortir le gardien manuellement offre une sécurité supplémentaire.



Déception : on ne peut pas l'atter l'arbitre !

Les dribbles risquent de poser quelques difficultés à ceux qui n'ont pas l'habitude du stick analogique, mais on s'y fait assez vite en fait.



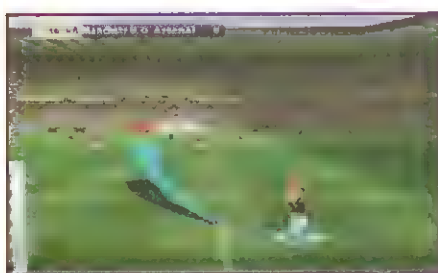
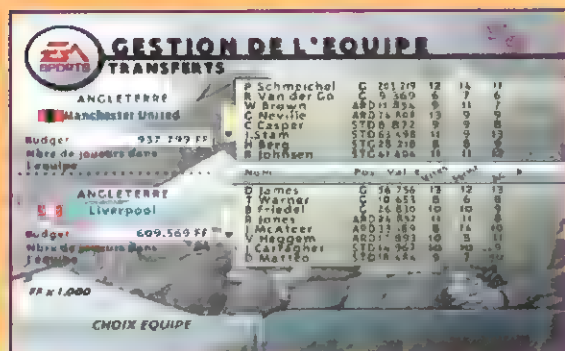
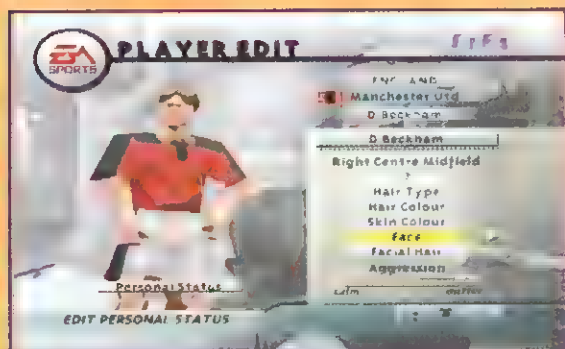
Comme dans ISS les through pass sont meurtriers.



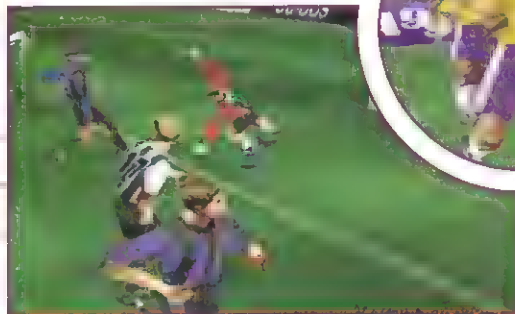
Un scrolling fluide
et une motion
capture
impressionnante

The complete... suite !

Côté mode de jeu, pas de surprise, c'est la surenchère. FIFA 99 vous donne en effet la possibilité de disputer toutes les grandes compétitions footballeuses existantes : Coupe de l'UEFA, Tournois des Vainqueurs de Coupes, Ligue des Champions, Super Trophée Européen. Vous pourrez en outre participer à 12 championnats internationaux ainsi qu'à un mode fantaisiste appelé But en Or dans lequel vous définissez le nombre de but à marquer. Le mode entraînement quant à lui est loin d'être anecdotique, puisqu'il offre le moyen d'améliorer vos touches de balle sur les gestes aériens, les corners et les coups francs et de vous familiariser avec les nombreuses feintes. Mais la grosse nouveauté, c'est bien sûr le fait de pouvoir personnaliser ses coupes et championnats via un éditeur d'une simplicité d'utilisation enfantine. Ouais ! Cool ! Enfin, comme d'habitude, vous retrouverez une pléthore d'options de management (créations de joueurs, transferts) et un vaste panel de choix tactiques. La grande classe...



La panoplie de mouvements est très large et les commandes sont intuitives.



Le passage aux stands... Hum... heu, bah !
Oubliez !



Le timing sur les gestes aériens est moins rigoureux. A vous les retournes !



Exploitez vos talents de comédien : jetez-vous la tête la première dans la surface, ça paye !

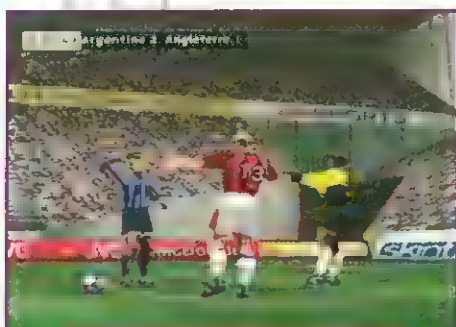
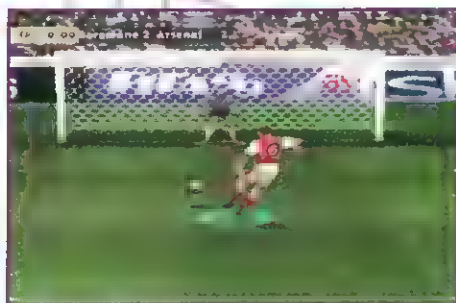
Une sortie tardive pour une conversion 64 bits réussie



L'arbitre fait preuve d'un certain laxisme. Pour un meilleur résultat, il est conseillé de paramétrer la sévérité au maximum.



L'équipe du Brésil a été considérablement affaiblie. Les Français, en revanche, sont des tueurs !



Tain ! Il commence à me gonfler sérieusement l'arbitre ! Lâche-moi la grappe corbaque, y'a pas faute !



NOTES



technique

Un moteur 3D plus performant, pour cette édition 99. Motion capture top.

esthétique

De belles textures, des couleurs chaudes et une modélisation au-delà de tout soupçon.

animation

Les mouvements de nos milliards en short sont d'un réalisme saisissant. Bonne fluidité.

maniabilité

Pour les dribbles, le mou du stick analogique demande un petit temps d'adaptation. Sinon, no problem.

sons

Des commentaires en anglais, une foule péchue et Fat Boys Slim en guise de zik.

durée de vie

42 équipes nationales, 220 clubs, la possibilité de personnaliser les coupes et ses championnats.

plus

La réalisation, le gameplay, 362 équipes, la durée de vie.

moins

Interface encore un peu lourde. Pas d'option Ram Pack.

Intérêt

8/10

AVIS



Bon, ben voilà, vous êtes content ? Cette version N64 est aussi excellentissime que la mouture PlayStation. La profondeur de jeu est ultime, le

gameplay irréprochable. FIFA 99 remplit donc son contrat malgré quelques petits défauts que nous pardonnerons sans broncher étant donné le niveau de qualité général du produit.



Eh bien mes cadets ! EA Sports est décidément incontournable dès qu'il s'agit de mettre en scène des sportifs surpayés qui taquinent la balle. Et, une fois n'est pas coutume, la jouabilité est quasiment équi-

valente à celle de la PlayStation. Ajoutez à cela de beaux graphismes et un gameplay excellent, même si le jeu est assez dur en solo, et vous avez le foot le plus complet de la N64.



Zelda : Link's Awakening DX

EDITEUR.....

NINTENDO

GENRE.....

AVENTURE/ACTION

Après le grand coup d'éclat de Zelda sur N64, c'est au tour de la Game Boy Couleur d'occuper les devants de la scène...

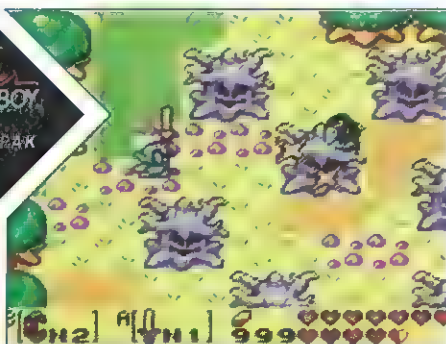
GAME BOY COLOR

Zelda : Link's Awakening DX

La couleur n'est que la sacralisation logique de ce titre grandiose qui, 6 ans après, demeure encore LA référence en matière d'aventure sur Game Boy. Dans cet épisode, Link s'échoue sur la mystérieuse île de Cocolint et doit s'emparer des 8 instruments magiques pour extirper le poison aveuglant qui sommeille. Comme vous l'aurez remarqué, le scénario reste semblable à l'ancienne version, avec cependant le petit plus qui confère une réelle fraîcheur au jeu. Evidemment, la couleur apporte une touche de vie non négligeable à un monde qui était bien moine sur GB classique. Plus qu'un simple bonus de conversion, ce détail, qui semble anodin, motivera pourtant bien des joueurs, connaissant déjà le jeu sur le bout des doigts.

En effet, la couleur s'avère être une véritable bénédiction pour les yeux et redonne un second souffle au soft. Autrement, parmi les nouveautés, vous trouverez au Nord une maison qui n'existait pas dans la première mouture de Link's Awakening : le studio de photographie. Durant la partie, un paparazzi peut déclencher à n'importe quel instant pour vous prendre en photo. Vous pourrez ensuite accéder à son fameux book de clichés et sur Game Boy Printer en échantillon de vos personnages pour les montrer à vos camarades. Plutôt classique, vous le trouvez pas ? Au rayon des surprises, il y a aussi un donjon secret dissimulé dans le jeu et proposant des énigmes à base de couleurs avec, à la clé, un objet magique d'une utilité non moindre. Mais je vous laisse le loisir de le découvrir par vous-même. Cela dit, il est dommage que ce niveau inédit soit trop court et facile à terminer, au regard de la difficulté des autres donjons, mais bon... Lui-même un banal collector pour ceux qui aiment les goodies, Zelda DX est donc un achat indispensable pour qui possède une Game Boy Couleur. Ses options en rab mentent amplement qu'on y repasse ! Un must, que diable !

Super
GAME BOY
GAME PAK



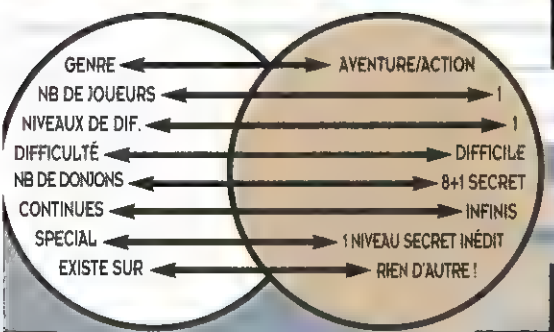
Cette pièce du donjon inédit propose exclusivement des énigmes à base de couleurs.



Les dalles rouges se dérobent, si vous restez sur elles.

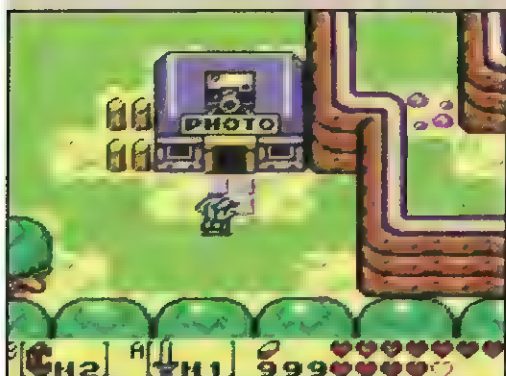


fiche technique

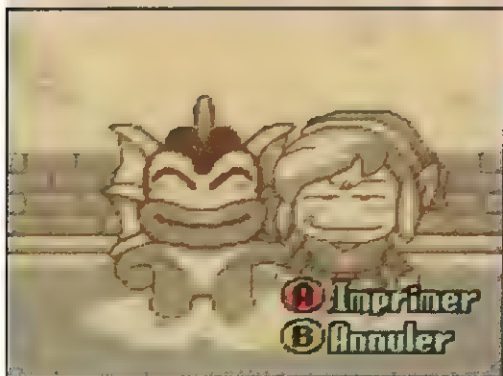


La boutique photo

Absent de la mouture classique, la boutique photo fait son apparition dans cette version Couleur. Après avoir bavardé avec le photographe, celui-ci pourra, à n'importe quel instant, vous prendre en instantané durant la partie. Il vous sera possible ensuite de consulter ces clichés et de les imprimer sur Game Boy Printer !



La boutique se trouve près de l'oeuf du poisson-rêve.

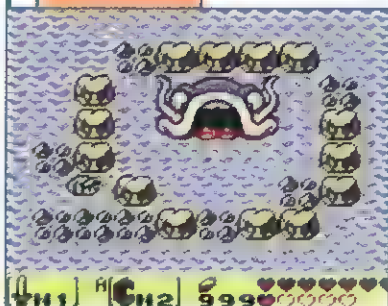


Voilà un exemple de vos poses très « smarts » !

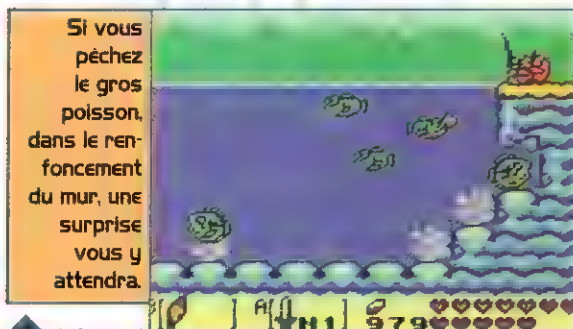


Les fragments de puissance vous confèrent plus de force et de rapidité.

Link doit nager en profondeur, pour entrer dans ce donjon !



Discuter avec les villageois vous apportera beaucoup d'informations.



Si vous pêchez le gros poisson, dans le renforcement du mur, une surprise vous y attendra.

Un monde féérique dans votre poche !



NOTES

technique

Rarement jeu aura été aussi complet dans ses moindres détails. Il est difficile de faire mieux !

esthétique

La portable couleur de Nintendo montre ce qu'elle a dans les tripes : c'est plus qu'encourageant !

animation

Plusieurs sprites peuvent occuper l'écran, sans ralentir l'action.

maniabilité

Plus maniable que ce petit bonhomme tu meurs ! De plus, l'interface est simple d'utilisation.

sons

Les musiques persistent dans les es et sont en grand nombre.

durée de vie

Les débutants de Zelda le trouvent difficile alors que les autres...

plus

La couleur.
Un donjon caché.

moins

C'est la même quête.
C'est tout !

Intérêt

9/10

S'il y a un jeu que vous devez de posséder, c'est indéniablement celui-ci ! Beauté des graphismes et profondeur de jeu inégalée, Zelda DX est un canon vidéo-ludique qui

mérite amplement sa notoriété. Même ceux qui y ont déjà joué en tireront un plaisir extrême ! Je ne vous le dirai pas deux fois.

Sublime, ce jeu est tout simplement sublime ! Avec la couleur, Zelda Game Boy retrouve une seconde jeunesse, même pour ceux qui avaient déjà fini la

version noir et blanc. Quant aux autres, s'ils n'avaient qu'un jeu à acheter sur la portable couleur de Nintendo, ce serait assurément celui-ci !



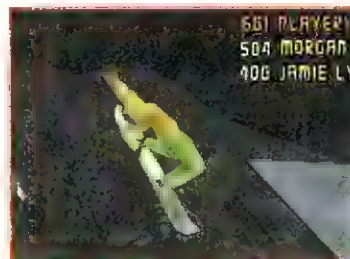
X Games Pro Boarders

EDITEUR DISNEY INTERACTIVE GENRE JEU DE GLISSE

La PlayStation est toujours en quête de l'ultime jeu de snowboard. Cette fois, c'est Radical Entertainment et Mickey qui s'y frottent. Le résultat est sans surprise...

PLAYSTATION

X Games Pro Boarders



661 PLAYER1
504 MORGAN
406 JAMIE LY



650 TODD RICHARDS
428 SHANNON DUAN
324 PLAYER1



SHANNON DUAN
1 PLAYER1
15 TODD RICHARDS

Le concours de big air : une épreuve pour futur tétraplégique



683 TODD RICHARDS
520 PLAYER1
428 SHANNON DUAN



1 TODD RICHARDS
2 SHANNON DUAN
3 PLAYER1

Aaaargh ! Je vais mourirrrrr



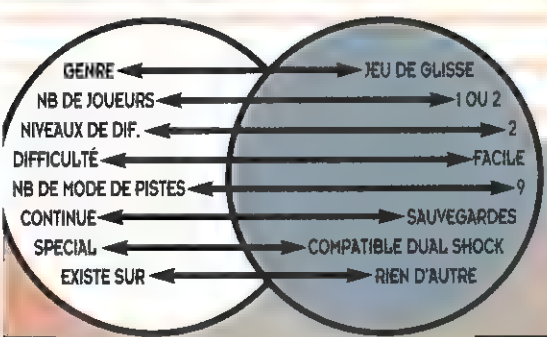
741 TODD RICHARDS
702 SHANNON DUAN
622 PLAYER1

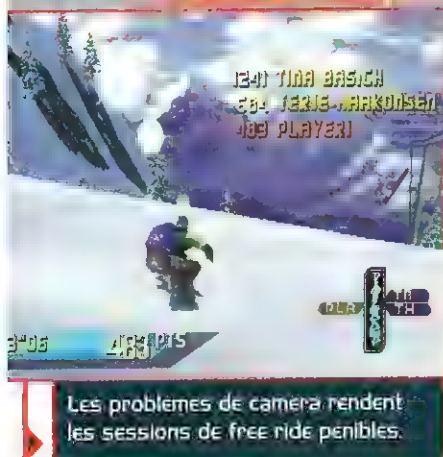


281 DANIEL FRENK
258 PLAYER1
236 TARA BASICA

Dans le snow park, vous pourrez grunder tout et n'importe quoi : rail, tronc d'arbre...

fiche technique





Les problèmes de camera rendent les sessions de free ride pénibles.



Le point fort de ce titre : des mouvements très réalistes. Les possibilités de tricks sont toutefois limitées.



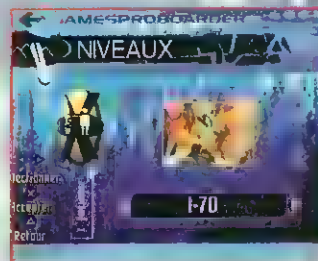
Une simulation de snowboard un peu faiblarde

Le premier qui chante « Let it Snow » j'le tue !



Quelques précisions

Petite nouveauté dans le monde de la glisse virtuelle, X-Game Pro Boarders vous donne la possibilité d'incarner les grands champions de la discipline. Hommes, femmes, il y en a 8 en tout : Peter Line, Tina Basich, Todd Richard, Terj Hakonsen, Shannon Dunn, Jamie Lynn, Morgan Lafonte et Daniel Franck. Vous retrouverez bien évidemment tous leur pro-model (Burton, Salomon et Cie). Un peu de pub, ça n'a jamais fait de mal à personne. Le nombre d'épreuves, quant à lui, est beaucoup trop limité et l'intérêt n'est pas toujours au rendez-vous : 2 half pipes, 1 descente de Boarder X, 2 de free rides, un skate park basique, 3 tremplins de big air. Frustrant. Sinon, vous pourrez jouer à deux en écran split, compris dans le half pipe. Le résultat est assez spectaculaire. En revanche, pour les descentes, ce mode se révèle difficilement jouable du fait de la gestion des caméras désastreuse. Enfin, pour débloquer les 4 épreuves cachées, vous devrez terminer le mode circuit premier (un championnat tout bête). L'affaire de 2 petites heures...



NOTES

technique

X-Game tourne en mid résolution et le moteur 3D manque cruellement de fluidité.

esthétique

Les riders ont un bon look, mais le rendu de la neige et des reliefs est un peu trop propre.

animation

Cette note sanctionne le manque de fluidité. Les attitudes des riders sont en revanche assez naturelles.

maniabilité

En mode Pro, les grabs ont beaucoup de mal à sortir. Bizarre. Angles de caméra gênants.

sons

Du skate-core de bon niveau, des effets sonores corrects et une foule enthousiaste. Pas mal.

durée de vie

Le mode championnat trop facile, seulement 9 pistes et des possibilités de tricks assez limitées.

plus

Des mouvements réalistes. Le half pipe, les vrais champions.

moins

Les saccades, la gestion des caméras. Des tricks répétitifs.

Intérêt

4/10

AVIS



Hormis les épreuves de half pipe et de big air, il n'y a décidément pas grand-chose d'excitant dans ce titre. La gestion des caméras réduit à néant les épreuves de vitesse, les tricks sont très répétitifs

et les sensations de glisse peu convaincantes. Pour un jeu qui utilise l'image des meilleurs riders de la planète, ça la fout mal, non ?



X-Game Pro Boarders propose de bonnes idées comme les modules de free et une épreuve de half pipe en écran split. Cela dit, il est dommage que

la réalisation et la maniabilité ne suivent pas... Un petit soft de snow sans prétention donc qui vient s'ajouter à la longue liste des jeux moyens.



MicroMachines 64 Turbo

EDITEUR

CODEMASTERS

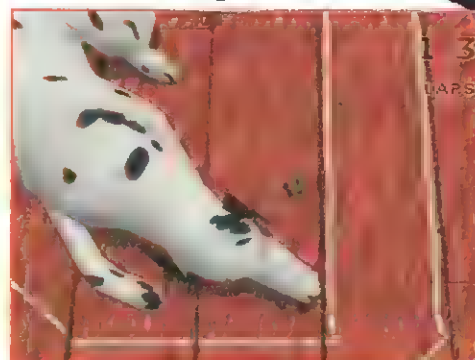
GENRE

COURSE DE MINIATURES

La célèbre série des MicroMachines débarque enfin sur Nintendo 64 ! Sortez vos manettes, appelez vos amis et apprêtez-vous à vivre des courses délirantes !

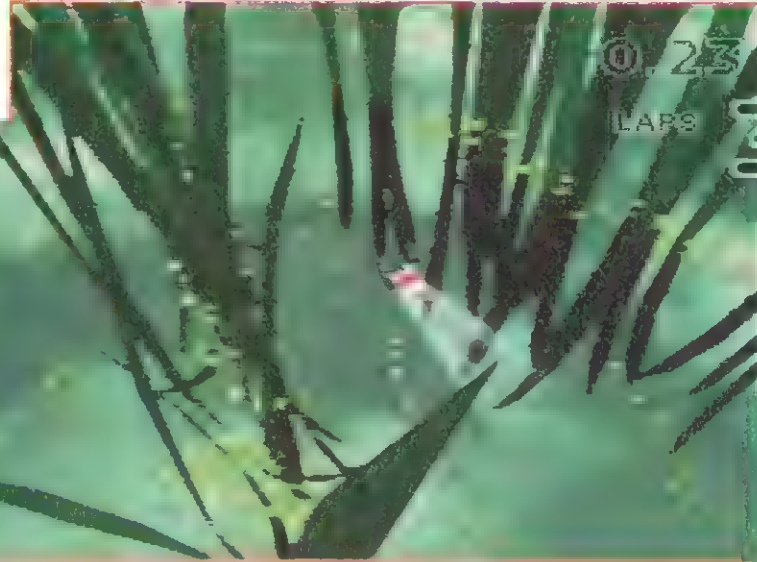
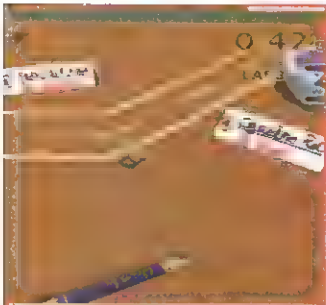
NINTENDO 64

A

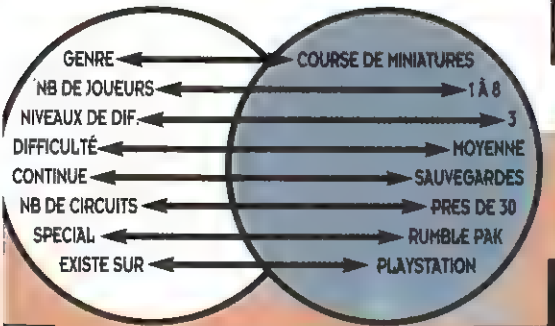


En percutant ce chien vous l'entendrez gemir.

micro machines 64 Turbo



fiche technique



Les reflets sur le lac sont bien rendus, mais les décors sont parfois un peu vides.



Le choix des challenges s'effectue via des écrans interactifs de ce genre.



Un jeu efficace

mais qui a un peu vieilli



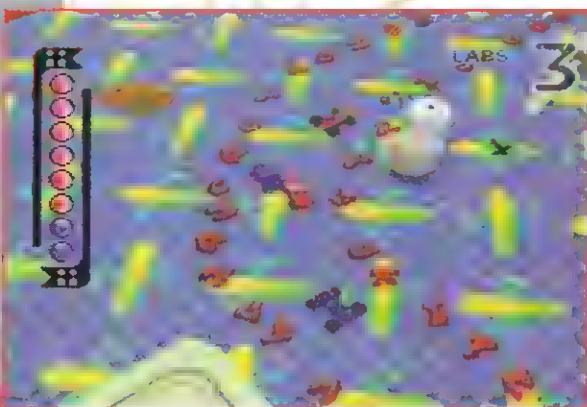
Les armes rendent plus agréable la vie de leur propriétaire.



Le bureau du parfait petit chimiste regorge de pièges.

Parfois brouillon

Les modes multi-joueurs demeurent les plus intéressants de cette version N64 de MicroMachines. Pourtant après de nombreuses parties acharnées, les fous furieux aux manettes n'ont pas éprouvé les mêmes joies qu'auparavant. Pourquoi ? Difficile à expliquer. Cependant il est clair que même si le principe reste génial, il a tout de même bien vieilli. La réalisation en 3D vue de dessus n'est pas toujours très lisible, surtout à grande vitesse et ceux qui ne connaissent pas par coeur les circuits risquent d'éprouver quelques difficultés. Au final, on retombe toujours sur le même problème : nous aurions aimé une nouvelle version et non pas une simple adaptation du jeu PlayStation.



NOTES

technique

Le moteur 3D n'a pas un travail titanesque à accomplir. La vue de dessus évite le ping, mais restreint fortement la vision.

esthétique

L'environnement des circuits est varié et restitué convenablement. Quelques clin d'oeil agrémentent le jeu.

animation

L'appellation Turbo ne semble pas usurpée tant la vitesse d'animation peut être impressionnante.

maniabilité

Au pad analogique, la sensibilité est exagérée. Privilégiez donc la commande multi-directionnelles.

sons

De rares musiques insipides et bruitages corrects. Rien d'inoubliable.

durée de vie

Seul on peut se lasser assez vite. Plusieurs, le plaisir est présent.

plus

Des modes multi-joueurs prenant. Le nombre important de circuits.

moins

Peu d'améliorations par rapport à la version PlayStation. Seul on s'ennuie assez vite.

Intérêt

6/10

AVIS



Pourquoi voudriez-vous que Codemasters chamboule son MicroMachines ? Et pourtant sur N64, la recette ne fonctionne pas aussi bien. Même s'il reste convivial et accessible, il ne s'agit que d'une

bête adaptation de la version PlayStation sortie en mars 97 ! Un bon jeu qui aurait mérité un meilleur traitement.



Après y avoir joué des heures entières sur PlayStation, le plaisir de revoir ce jeu de caisses miniatures sur Nintendo 64 est indéniable. Même si techniquement, et on peut le regretter, il n'y a rien de révolutionnaire.

Le jeu reste convivial (surtout à 8 !) et l'animation est réellement plus speed ! Un titre sympa sur cette machine.

AVIS

L'art de sous-traiter

Les développeurs ont probablement pris conscience du faible intérêt des tracés proposés. La solution de facilité est alors apparue. Plutôt que de tenter d'en reprogrammer de nouveaux tout beaux, ils ont préféré inclure un éditeur de circuits ! Oh, la bonne idée. Pourtant ici encore, rien de bien transcendant. Les possibilités ne se révèlent pas super étendues et en ce qui concerne les virages, ils n'existent que dans leur version 90°. Pratique, mon œil. Toutefois à force d'opiniâtreté, on parvient à un résultat honnête. J'ose même avouer que je me suis presque plus amusé sur « mes » circuits, que sur ceux pré-existants. Bizarre...



Les réglages sont assez sommaires et n'apportent pas grand-chose



Une simulation
de off road
bien peu
attrayante

Dans le stadium, la foule s'est massée pour assister à ce triste spectacle



Franchir un pont, pied au plancher ne procure aucune sensation grisante



NOTES

technique

Des textures qui s'affinent à 2 m devant vous et une myriade de textures d'affichage.

esthétique

Le design des véhicules et l'environnement des courses sont aussi pitoyables que fades.

animation

Sans être d'une fluidité déconcertante, l'animation reste l'un des rares points forts du titre.

maniabilité

La conduite des voitures s'apparente à celle des savonnettes ambulantes. On est bien loin de la simulation.

sons

Les musiques de faux hard rock vont vite mal aux oreilles et les bruits d'effets s'avèrent anecdotiques.

durée de vie

De nombreux circuits et les voitures cachées assurent une bonne durée de vie, mais le jeu en vaut-il la chandelle ?

plus

Les saletés sur les véhicules. S'oublie facilement.

moins

La réalisation d'une autre époque. Une jouabilité mal dosée.

Interet **5/10**



L'un des avantages de Rally Cross 2, serait qu'on se rend vite compte de sa médiocrité. Bâclé aussi bien en terme de réalisation graphique que de réalisme, ce titre ne convaincra que

peu de gens. Rien, mais alors rien à voir avec un Gran Turismo ou Colin McRae. Au moins vous éviterez de gaspiller votre argent et là c'est un second avantage.



A l'instar de son aîné, Rally Cross 2 ne nous laissera pas un souvenir impérissable. La réalisation n'a guère évolué en un an et demi et les sensations de conduite sont totalement inexistantes.

Franchement, on se demande ce qui a bien pu motiver Sony à sortir un produit aussi peu intéressant. Jouez à GT ou à Colin McRae Rally, c'est préférable !

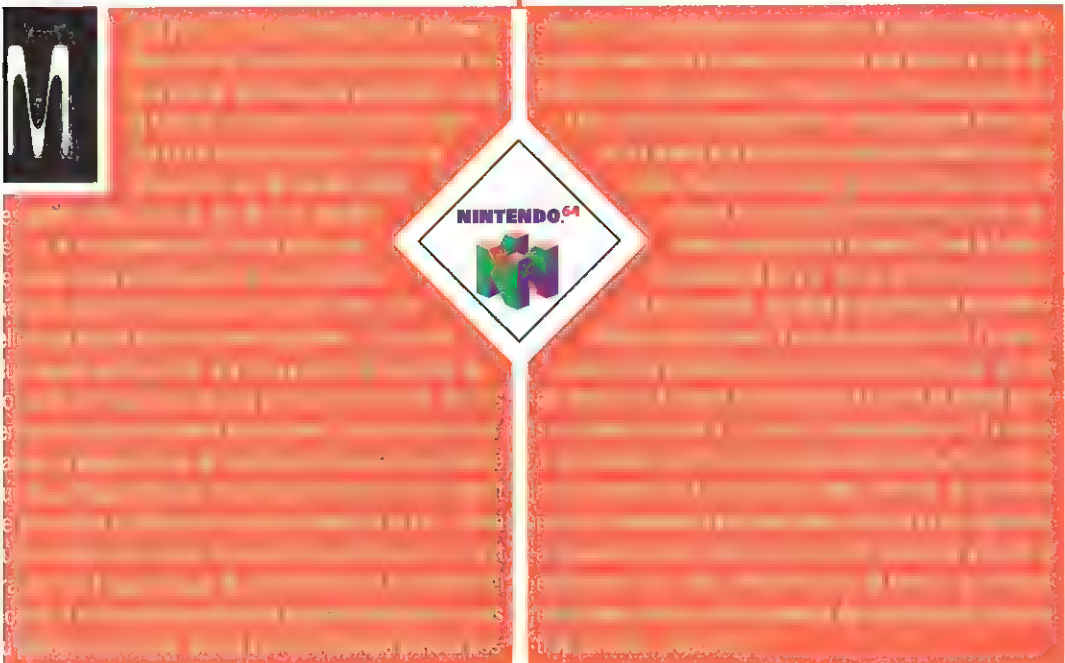


Mario Party

EDITEUR NINTENDO GENRE ACTION/ JEU DE SOCIÉTÉ

Nintendo continue sa politique d'attaque du marché familial avec des « softs pour tous », puisque Mario Party n'est autre qu'un jeu de l'oie déguisé, pour notre plus grand plaisir.

..... NINTENDO 64



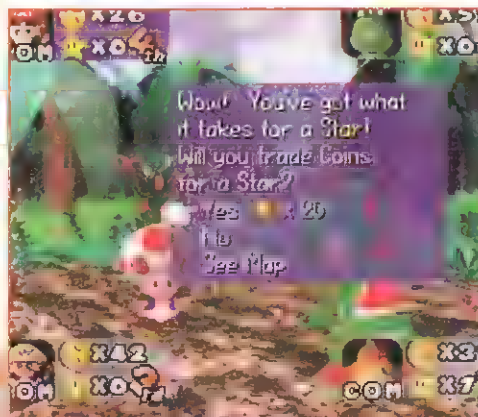
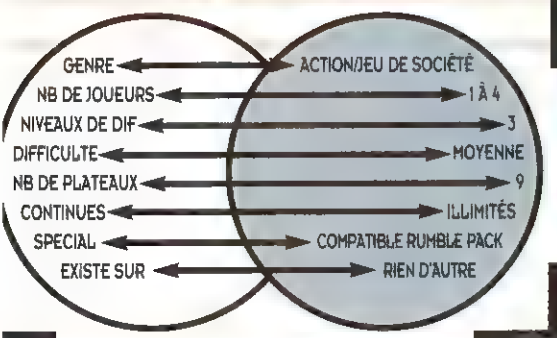
Une épreuve de reflexes : il faut lever un drapeau de couleur identique à celui du capitaine. Le joueur qui se trompe voit sa corde coupée.



Epreuve d'adresse : il faut sauter sur ces surfaces en rythme, si l'on ne veut pas disparaître dans le vide.

Mario Party

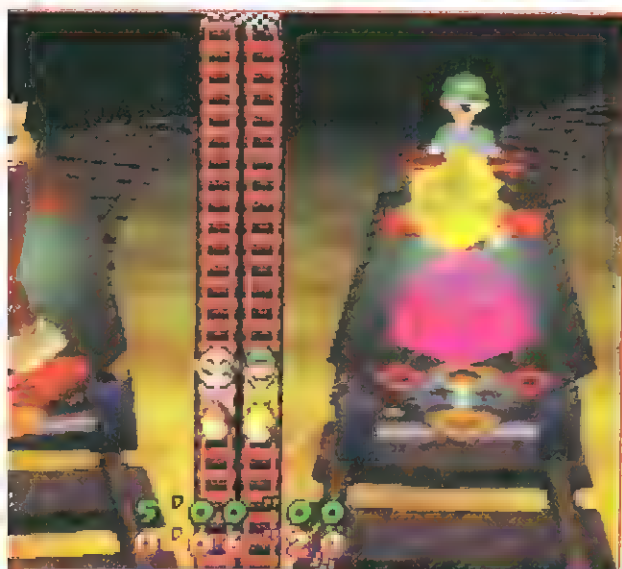
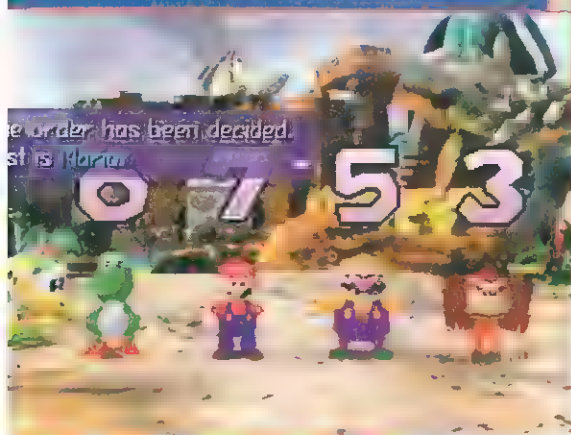
fiche technique



Toad est tombé sur Toad et pourra lui acheter une étoile pour 20 pièces. Attention car Toad change parfois de place sur le plateau.

Une épreuve 3 contre 1 assez dynamique : le joueur solitaire doit courir le plus vite possible pour échapper à une plante rampante que les 3 autres vont arroser en le touchant les fesses sur un nuage ce qui aura pour effet de la rendre plus rapide. Débile et super fun.

Avant la partie, chaque joueur lance un dé. Le chiffre le plus haut ouvre la partie.

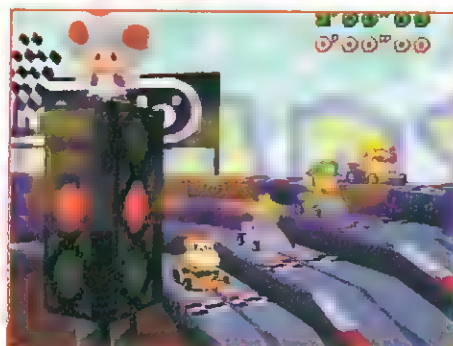


Il faudra être parfaitement coordonné avec son partenaire, pour ne pas tomber des rails, dans cette épreuve en 2 contre 2.

Do you speak Mario ?

Le jeu testé dans ces pages (et donc les photos qui s'y trouvent) est en version anglaise. Mais la version définitive du soft que vous trouverez dans vos magasins lorsque vous lirez ces lignes sera intégralement traduite en français.

Nintendo conquiert le public familial



NOTES

technique

On ne peut pas dire que ce soit le jeu qui exploite à fond la puissance de la console.

esthétique

Graphiquement sobre, il n'en est pas moins mignon et coloré. Du Nintendo typique, quoi.

animation

Fluide et irréprochable, le jeu met en scène des petits personnages pleins de vie.

maniabilité

Les jeux sont tous très simples, intuitifs et faciles d'accès. Une réelle qualité de jouabilité.

sons

Musiques assez répétitives mais bonne facture, même si on croit reconnaître du Schubert ou du Mc Sola.

durée de vie

Durée équivalente à celle d'un Monopoly qui attend les invités sagement dans l'armoire.

plus

Une convivialité exemplaire. Un jeu qui attirera de nombreux réfractaires du jeu vidéo.

moins

Toujours aussi gamine. Les joueurs commandés par la console sont « chanceux ».

Intérêt

7/10

Difficile de ne pas accrocher à Mario Party, même s'il faut admettre, qu'au départ, nous fûmes tous dubitatifs. Je pense notamment à Trazom qui s'attendait à un jeu très moyen et

qui n'a pas lâché la manette. Dommage que Nintendo fasse des graphismes toujours aussi mielleux car, en dehors de ça, rien à reprocher à ce jeu finalement assez rigolo.

Quand Nintendo revisite le jeu de l'oie, ça donne un bon petit soft fun et convivial. Les parties à 4 sont vraiment amusantes et les nombreux mini jeux relancent assez efficacement l'intérêt ludique qui

aurait pu très facilement atteindre le niveau zéro. Un titre sympathique que les tout petits sauront apprécier... à plusieurs.



Populous : The Begining

EDITEUR

ELECTRONIC ARTS

GENRE

SIMULATION DIVINE

Je l'attendais presque passionnément ce Populous nouvelle version. C'est vrai, techniquement, c'est autre chose grâce à la 3D, mais question intérêt... Bof.

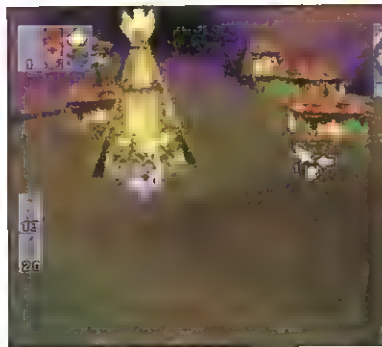
PLAYSTATION

Populous The Begining

Tout d'écrit, que je suis. Je me disais, ça va être la classe de se la jouer Dieu, de manipuler des pygmées beuglants, de créer des volcans en plein milieu des villages de l'ennemi.

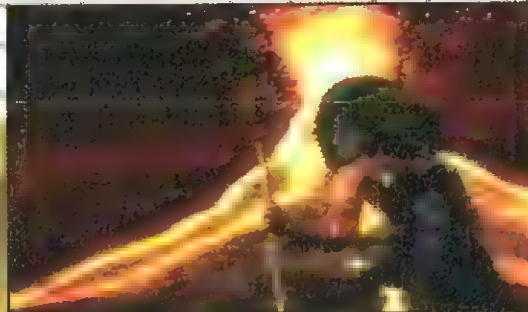
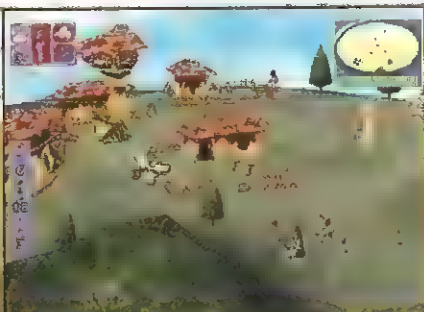
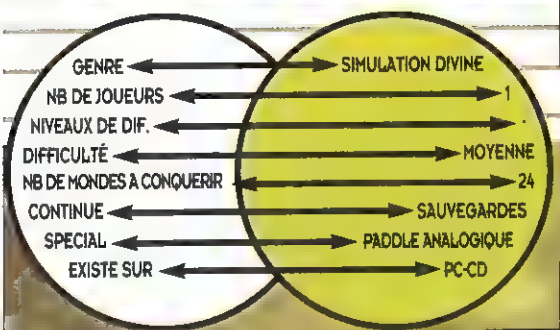
Mais après plusieurs heures de jeu, passé le premier quart des niveaux, le plaisir de la découverte et de la conquête s'effondre. Mais pourquoi ? A priori, tout devrait bien se passer : chaque stage offre son quota de nouveautés en sortilèges ou en bâtiments, et les tactiques de victoires varient un peu. La réponse est simple : il manque quelque chose de fondamental. Ce quelque chose, c'est la possibilité de modeler le terrain à loisir pour obtenir la configuration souhaitée pour votre village. Désormais, cette possibilité se résume à un nombre

de sorts limité, et non à un pouvoir comme dans les précédents. Votre puissance passe par la shamane uniquement, limitant votre champ d'action, et les sorts acquis dans un niveau ne sont pas forcément reconduits sur le suivant. De plus, la croissance des bâtiments ne change pas leur style, ils se contentent de devenir de plus grosses huttes. Pas de pierres pour refléter leur progression. Enfin, les sortilèges sont tous plus ou moins des sorts d'attaque, causant chaos et destruction, et leur obtention ne passe que par la prière de totems repartis sur la carte. Tout un pan de l'aspect stratégique s'effondre donc entraînant avec lui l'intérêt du jeu, qui au lieu de se montrer grandissant de monde en monde, reste désespérément plat. Au final, Populous nouvelle version est juste sympathique la première heure, puis devient ennuyeux. Un jeu moyen, même pour ceux qui n'ont pas connu la magie des 2 premiers épisodes.



La shamane est un personnage fondamental. La ligne de vue des autochtones est souvent très inférieure à la portée des sorts.

fiche technique



Tips

Dès que vous aurez la possibilité de faire des prêtres, envoyez un petit groupe de 3 prêcheurs aux abords du camp ennemi, loin de la shamane adverse. Le fouteur qu'ils engendreront vous laissera tout le temps de vous étendre et de former des guerriers par dizaine. Cette technique peut parfois permettre de prier des totems situés dans le village de l'ennemi, pour un gain de temps considérable.

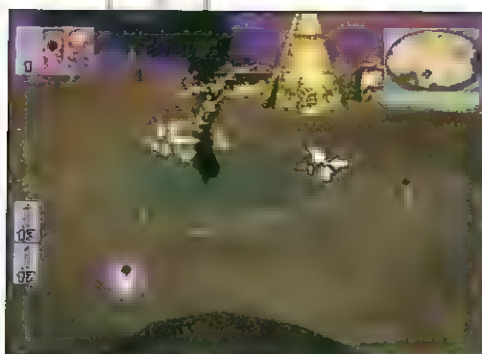


Un gros problème : parfois, les personnages ne parviennent pas à aller jusqu'à un point de la carte, alors que rien ne les y empêche a priori.



Un bataillon comme celui-ci viendra à bout de tout le village ennemi, y compris la shamane, pour peu que vous ayez détruit tous les prêcheurs adverses.

Populous 3
pèche par
un manque
d'intérêt
certain.
Dommage



NOTES

technique

Un moteur relativement performant, une 3D agréable.

esthétique

Des bâtiments très bien dessinés, un graphisme réussi.

animation

Le moteur a ses limites face à un jeu, et la fluidité est loin d'être absolue.

maniabilité

Un point très soigné : le jeu se révèle parfaitement jouable à la manette.

sons

Les musiques auraient pu être plus variées, mais l'ensemble sonore est bon.

durée de vie

Face aux centaines de niveaux du premier Populous, les 25 mondes de ce jeu sont un peu pitoyables...

plus

Un graphisme avec du style. Une interface très bien foutue.

moins

Sauvegardes coûteuses et longues. Des problèmes d'IA, peu de vraie stratégie.

Intérêt **5/10**

R

C'est dommage. Les développeurs ont fait de mauvais choix et trop modifié la formule originale. Du coup, on ne se passionne plus pour le développement du village ultime, et

malgré une réalisation satisfaisante et quelques bonnes idées, la magie n'est plus vraiment là. Populous est moyen alors qu'il aurait dû être bon !

T

Sortie il y a des lustres sur ordinateur, la première version de Populous réussissait à captiver le joueur durant des heures. Avec cette mouture, complètement refaite, on a du mal à être réellement dans le

bain. De plus, l'impossibilité de remodeler le terrain et des animations plutôt moyennes rendent l'ensemble plutôt triste. Même si certains peuvent le découvrir.



GranStream Saga

EDITEUR SONY

GENRE ACTION/RPG

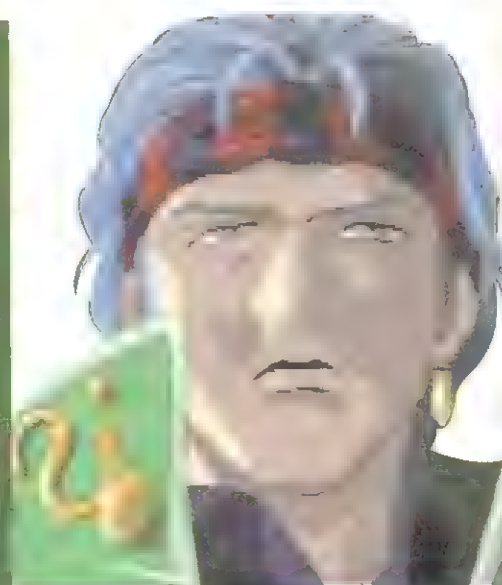
Alors qu'on attend toujours les grands RPG de Square chez nous, voilà que débarque un oublié qui accuse son âge : Granstream Saga.

PLAYSTATION

Dans un monde de continent flottant à sauver, ainsi qu'une forme de perroquet au running-gag agaçant, un jeu moyen. Moyen pourquoi ? Le principe des combats garde et pouvoirs magiques est intéressant. Mais le soft souffre de plusieurs défauts. Le plus notable d'entre eux est sa ra...

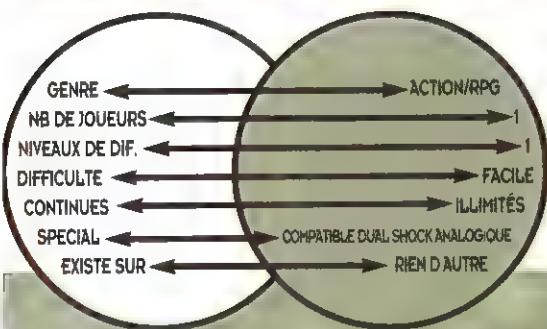


ons sont droites, et les habitants eux-mêmes, raides et des mouvements qu'on a appris. Facile et linéaire, le jeu propose des personnages aux répliques presque enfantines et son mode de contrôle simpliste. Un jeu que les habitués, eux, bouderoni.



GranStream Saga

fiche technique



Le jeu est souvent interrompu par des séquences style dessin animé entièrement doublées en français. La grande classe.

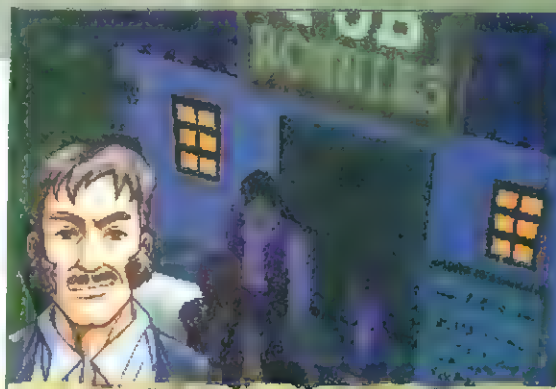
Les ennemis les plus gros ne sont pas toujours les plus dangereux.



En frappant ce soldat à répétition, vous ferez chuter son bouclier et le rendrez ainsi plus vulnérable à vos attaques.



Quelques énigmes assez faciles vous attendent dans le temple des Sages.



Le barman du premier village deviendra vite un précieux allié

GranStream

Saga arrive

**avec un an
de retard !**

uant la capacité de tout copier, le sceptre
magique du héros lui permet de ne pas avoir à
acheter d'armes ou d'armures. Par contre,
otions et autres soins devront impérativement
être acquis en magasin.



Le premier boss requiert de la patience et
des nerfs d'acier. Un tuyau : il vaut mieux
commencer par détruire ses mains.



Lume d'Ange
Lume au pouvoir d'évasion
Te ramène au début



Laramee : Dois-tu toujours faire
preuve d'autant de politesse ?
C'est insupportable !

NOTES

14

technique

Des graphismes en haute résolution et une animation fluide, mais un statique et peu vif.

11

esthétique

Le jeu est graphiquement au dépourvu qu'un bourgeois sorti d'une cité malfamée.

15

animation

Elles sont fluides, mais il faut dire ce n'est pas non plus un festival de travellings.

14

maniabilité

Un peu difficile au départ à cause de la raideur du personnage, la prise de main est finalement honnête.

14

sons

Mélodies discrètes et bruitages simples. Un mauvais point pour la double d'Alamee.

11

durée de vie

Pour un produit de ce type, on espère plus que la quinzaine d'heures de jeu qu'il propose.

+

plus

Un mini Zelda sur PlayStation. Voix intégralement en français.

-

moins

Un titre raide qui a BEAUCOUP vie. On aurait préféré Tales Of Destiny.

Intérêt 5/10

AVIS



J'éprouve de la tendresse pour ce titre, et surtout pour ses personnages attachants. Mais en dehors de cela, au secours ! Schéma :

village-donjon-boss ultra-classique, labyrinthes symétriques et scénario simpliste. GranStream Saga n'intéressera pas ceux qui ont déjà goûté au genre.



Depuis le succès de FFVII et le bon Wild Arms, les RPG se cherchent sur PlayStation. GranStream Saga n'est pourtant pas mauvais, mais il nous arrive

tellement tard ! Sa réalisation simpliste et son scénario linéaire n'enchanteront donc que les affamés d'aventures virtuelles.

AVIS



Absolute Football

EDITEUR

VIRGIN INTERACTIVE

GENRE

SIMULATION DE FOOT

Avec Absolute Football, Virgin Interactive tente une petite incursion à pas feutrés sur le fief d'EA Sports. Résultat : un coup d'épée dans l'eau de plus pour la concurrence !

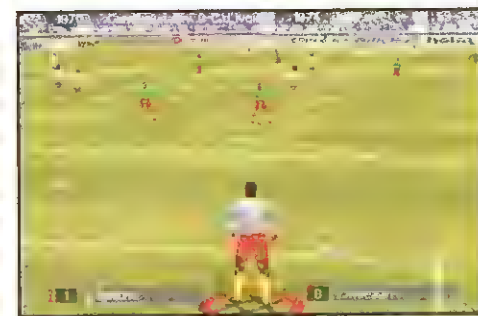
PLAYSTATION

0

n n'a cru qu'on ne le testerait jamais celui-là, tiens. Présenté au salon de l'E3 l'année dernière, initialement prévu pour célébrer la Coupe du Monde, Absolute Football aura finalement vu son lancement sur le marché repoussé au mois

de mars. Décidément, les voies du marketing sont impénétrables. Premier (bourd) handicap, le titre de Virgin arrive un peu tard : se pointer quatre mois après FIFA 99, c'est clair, ça l'a fait pas ! Quel est le fan de ballon rond qui, au moment où nous écrivons ces lignes, n'a pas dans sa logithèque le(s) dernier(s) titre(s) footeux d'EA Sports ? Levez bien haut la main qu'on vous voit ! Concernant le jeu à proprement parler, là encore, Absolute Football souffre de la comparaison avec la référence du moment mais aussi avec ISS Pro 98 et ce, nous le verrons plus tard, tant du point de vue du gameplay que de celui de la réalisation. Pourtant, il ne s'agit pas là d'un titre totalement inintéressant. Absolute rappelle un peu le mode historique de la Coupe

du Monde. En effet, la particularité de cette étrange simulation est de vous permettre de jouer avec toutes les équipes et tous les joueurs des 11 dernières Coupes du Monde, de 1958 à 1998. Ce qui représente un total de plus de 1.000 formations et une base de données de 16.000 joueurs. Confronter des équipes de plusieurs époques, comparer leur performance avec les grands noms du foot, c'est vrai, c'est carrément cool. Seulement voilà, le plaisir de jeu n'est pas ce qu'il devrait être. Les joueurs sont super lents, les tirs manquent de patate, la sélection du joueur le plus proche du ballon est capricieuse, les défenseurs ont tendance à s'écarter bêtement du porteur du ballon et marquer relève de la gageure. D'accord, c'est peut-être super réaliste - comparé à FIFA, les scores fleuves sont rares - mais qu'est-ce qu'on s'en fout. Oh, il y a bien quelques jouissances comme la motion capture, harmonieuse à souhait et les jauges pour les tirs et les passes, mais rien qui nous fasse réellement oublier qu'on vous savez.

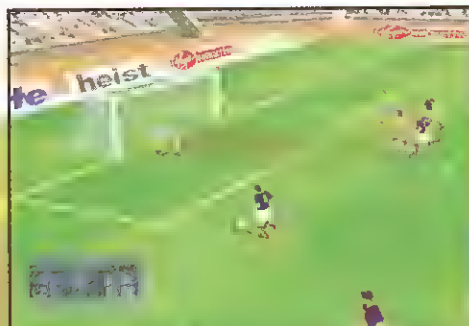
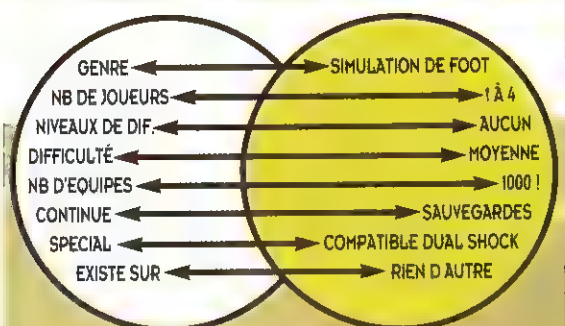


Absolute Football



Ajuster un tir tient souvent de l'œuvre du Saint Esprit et ce, malgré le système de jauge de puissance.

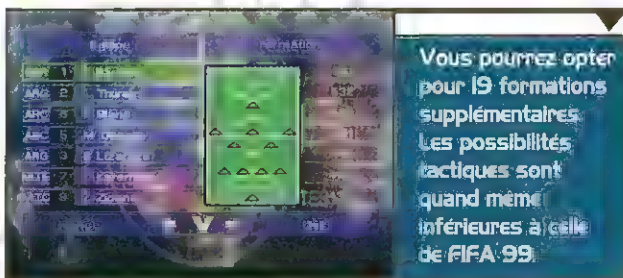
fiche technique



Le Brésil de Pelé (1970) contre l'Ecosse d'aujourd'hui : des pressings défensifs... hum, exotiques.

Poissant

Dans Absolute Football, les explosions de joie sont interactives : une première ! Même EA Sports n'y avait pas pensé ! C'est vous qui décidez de votre attitude après avoir marqué un but. Vu le nombre de fois où l'on arrive à glisser le ballon au fond du filet, autant profiter pleinement de cette possibilité ! C'est simple, il y a autant de façons d'exprimer sa joie qu'il y a de touches sur le pad. Vous pourrez, par exemple, faire l'avion en compagnie de vos coéquipiers, vous jeter sur la pelouse pour glisser sur le ventre comme un phoque sur la banquise, frimer en serrant votre poing, lever les bras au ciel, puis vous laissez tomber comme un bûche ou encore courir comme un débile. Ah, au fait, ça n'a rien à voir mais il me reste un peu de place alors profitons-en pour préciser qu'il n'y a pas d'équipes de clubs, qu'il est possible de s'entraîner, de jouer les vrais qualifications de toutes les Coupes du Monde depuis 58 et que les vieux matchs se déroulent en noir et blanc, enfin couleur sépia !



Vous pourrez opter pour 19 formations supplémentaires. Les possibilités tactiques sont quand même inférieures à celle de FIFA 99.

Tout comme les tirs, les coups francs sont difficiles à ajuster.



Les gardiens ont, à quelques exceptions près, des comportements cohérents.

NOTES

technique

Le moteur 3D manque de punch, quant à elle, est loin d'être au Bonne motion capture.

esthétique

Le titre de Virgin fait beaucoup pe au premier ISS Pro sur Play. Mo sation correcte.

animation

La motion capture est harmonie mais les déplacements sont vrain trop lents.

maniabilité

Perfectible. La sélection du joueu plus proche du ballon est capricie Grrr !

sons

Une ambiance un peu mollasse mais les joueurs se parlent sur le rain. Pas de commentaires lourds.

durée de vie

Le nombre d'équipes est plus satisfaisant, mais il n'y a qu'un m Coupe du Monde.

plus

1 000 équipes, 16 000 joueurs ! Le mode historique.

moins

La lenteur des actions. La prise en main.

Intérêt **5/10**

Un soft trop perfectible pour s'imposer



Malgré quelques bonnes idées, Absolute Football ne parvient pas à s'imposer face aux dernières productions d'EA Sports. Lenteur des actions, problèmes d'I.A. en défense, gestion

fantaisiste du joueur le plus proche de la balle : ça fait trop de défauts pour un seul jeu. Pourquoi se contenter de peu quand on peut avoir le meilleur ?



Alors qu'on approche de l'indigestion footballistique sur PlayStation, les chances d'Absolute Football semblent bien minimes face à ses concurrents directs, la série des FIFA et ISS Pro 98. Seuls ceux friands de titres

techniquement fades, donnant lieu à des matchs particulièrement poussifs entre équipes à l'I.A. digne de celle d'un schtroumpf, devraient être comblés.



Civilization 2

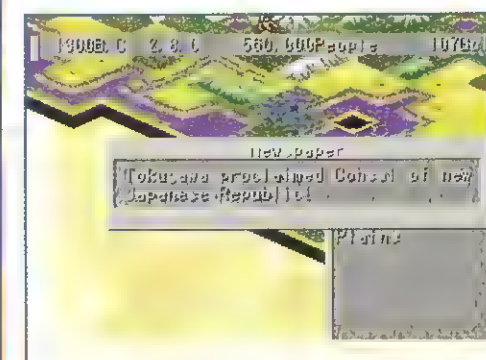
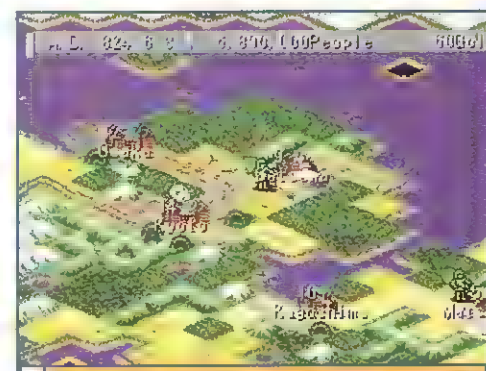
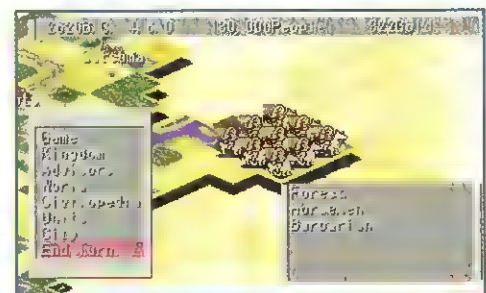
Un titre qui figure, aux côtés de Doom, au rang des jeux inoubliables et révolutionnaires, qui arrive enfin sur Play, réussi et complet : la classe !

Bon voilà, (gros bâillement) il est 5 heures 22 du mat'. Ça fait 11 heures que j'ai entamé ma nouvelle partie de Civilization 2. Et je ne suis même pas arrivé à la fin ! Comme il faut bien que je songe à dormir, j'abandonne donc la conquête d'Alpha

du Centaure, pour expliquer à ceux qui ne le connaissent pas déjà, combien le titre de Sid Meier est incontournable pour les amateurs de stratégie et de gestion. Ce qu'il vous propose est très simple dans le concept : prendre les rennes d'une civilisation, depuis l'âge du bronze jusqu'à la conquête des étoiles. 21 modèles sont proposés avant de commencer, de l'abyssin au Japon, en passant par les Égyptiens et les Vikings, ainsi que trois tailles de carte et un nombre au choix de civilisations vivantes. Ensuite, lancement du jeu... C'est là que commence véritablement une partie et c'est parti. Vous fondez la capitale de votre futur empire et gérez chacun des paramètres qui

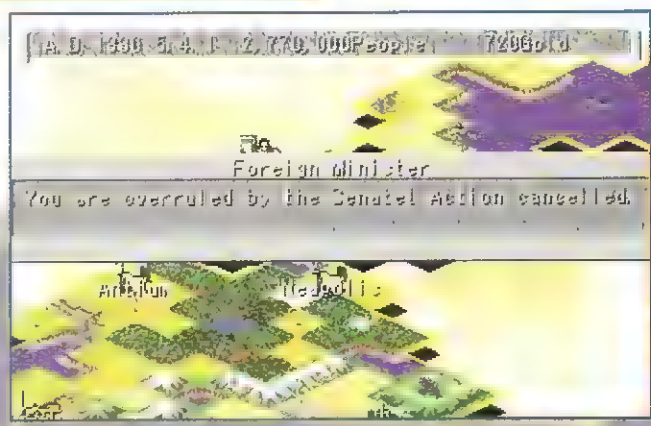
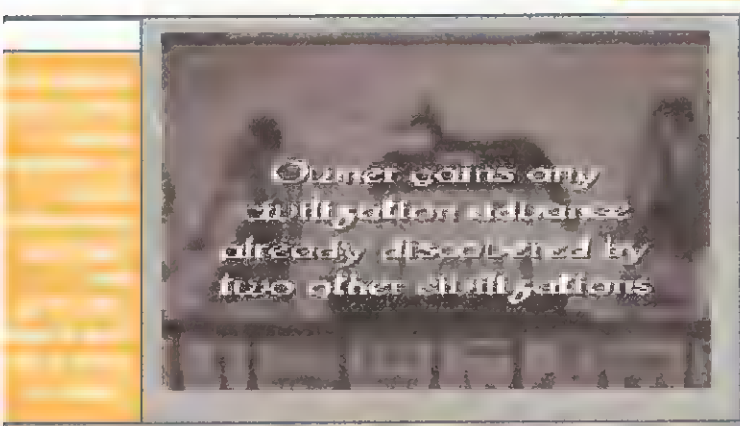
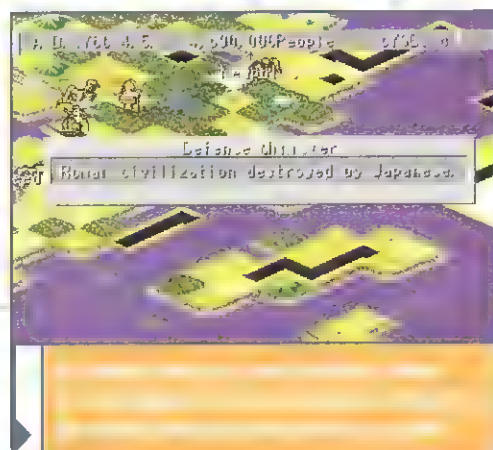
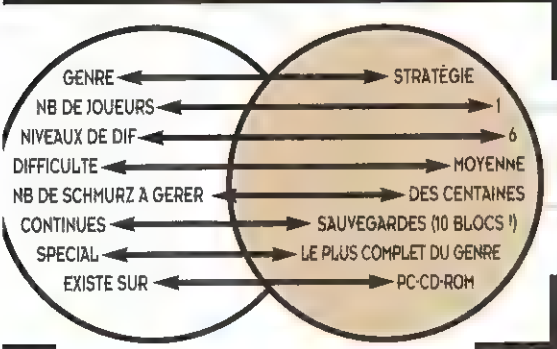


vous mèneront à la victoire. Expansions, politique, économie, guerres, sciences, grands projets commerciaux, hautes technologies, même des technologies de transport. Bref, tout ce que vous pouvez attendre de Civilization 2 est là. Et, en les comparant à ce que PlayStation propose exactement les mêmes choses que l'original, avec une révision graphique somme toute très satisfaisante. Car dans ce genre de jeu, Dieu sait que 2 mégas de RAM, c'est limite pour retenir autant de données... Mais l'aspect graphique étant tout de même d'un intérêt second dans Civ 2 on peut dire que c'est une réussite. Ce seul défaut est aussi l'un de ses attraits : une durée de jeu extrêmement longue, peut-être seule partie à ce point longue, mais qui peut être pas le courage d'aller jusqu'au bout, mais si vous aimez le concept, forcément vous ne le regretterez pas, sauf si vous avez perdu la seule memory card... Une sauvegarde, peut-être 10 dans le jeu, moi j'adore et j'ai des tonnes de memory-cards.



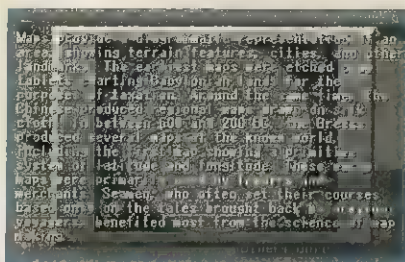
Civilization 2

fiche technique

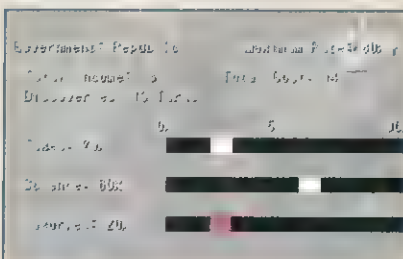


Quelques aspects

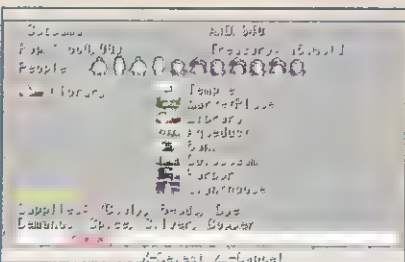
Voici quelques-uns des écrans de paramètres que vous rencontrerez dans Civilization 2 :



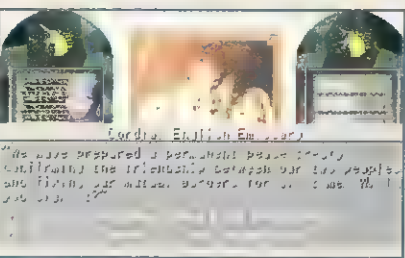
A tout moment, vous pourrez, en pressant un bouton, avoir de plus amples informations sur ce qui se passe ou ce que représente telle ou telle chose.



Le budget. Entre taxes, luxe et sciences, il faut choisir !



L'écran général d'une ville. Les bâtiments et équipements dont elle dispose, ce qu'elle produit et ce qu'elle demande. En bas se trouvent les écrans détaillés.



L'écran diplomatique. Il offrira les différentes options possibles entre tractations, propositions, déclarations de guerre...

NOTES

technique

Après 4 000 ans de développement, une carte de taille moyenne, le temps de réflexion de la machine est minime.

esthétique

Civilization 2 n'a jamais été un jeu souhaitant rivaliser avec Soul Reaver.

animation

Peu ou pas d'animations. Juste des conseillers incarnés par des acteurs et des films sur les grandes découvertes.

maniabilité

L'interface est impeccable, les menus sont clairs et on se fait à l'ensemble dès le début, grâce à l'aide en ligne.

sons

Des bruitages limités et des musiques qu'il est heureusement possible de changer en cours de jeu.

durée de vie

Virtuallement, infinie. Mais rares sont ceux qui parviendront à terminer la grosse partie.

plus

Une richesse incommensurable. Flateur d'égo !

moins

10 blocs, la sauvegarde ! Des fins de parties un peu laborieuses.

Interet 7/10

16

8

8

17

15

19

+

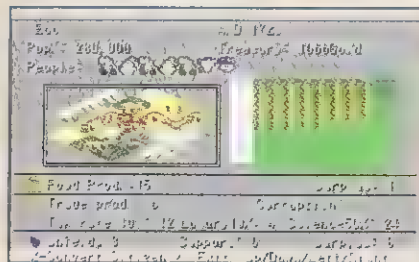
-

Enraged Roman Emittary

"To be ill! Our armies are mobilized for War! I'll pay for your foolish pride!"

Ici, vous choisirez la production d'une ville. Qu'il s'agisse de troupes, de colons, de bâtiments ou de gros œuvres.

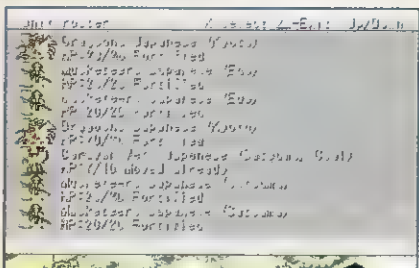
Les statistiques d'une ville : production, population, participations aux taxes, sciences et niveau de richesse de la population.



Vos conseillers. Tantôt d'accord avec vous, tantôt pas du tout, il est rare de les satisfaire tous.



L'ensemble de vos unités. Leur état, leur localisation et leur activité actuels sont précisés.



Le nombre d'heures que j'ai passées dessus reflète une évidence : j'adore ce jeu. Bon, c'est pas beau et, pour la plupart des joueurs, c'est gonflant. Mais si vous êtes de ceux que la

gestion totale et la stratégie sous toutes ses formes intéressent, alors il n'y a pas meilleur choix sur PlayStation. Un must inégalé.

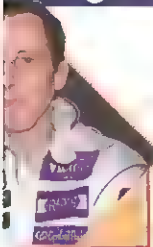
La PlayStation n'accueille que très rarement des jeux de stratégie, issus, quasiment tous, du monde PC. Civilization 2 prouve, si besoin était, qu'une fois de plus l'intérêt d'un jeu ne se rattache pas seulement

à sa beauté graphique, mais bien à sa profondeur. Alors si, comme moi, vous n'êtes pas un expert, goûtez-y et vous serez emballé, entre deux cafés !



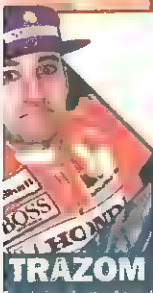
Toutes les sorti

opping Europe



TSR

du mois :
la Réunion
TSR ce mois-ci,
Rzemet de la
e saison, en
à l'île de la
in. Malheureuse-
vacances ne
pas abandon
briété. Assailli
nombreux
es qui l'ont
u, il se voit obligé
niner son séjour
à cabanon du
er de l'hôtel.



TRAZOM

du mois :
Rally 2
ascible, il aurait
venir un pilote
nie s'il ne s'était
à régler
me sa voiture.
que, il a tué son
l'atelier à coups
rmevis car
rrier avait laissé
gnure d'ongle
n siège.



KENDY

du mois :
GB
sa minable
2 pilotes
ux ne parviennent
pas à réaliser
urs d'essai sans
nter. En fait, il
e pas les
es de bagnotes
end chaque
de toucher la
des rares spon-
pour se payer
ouffe dans un
u chinois.

La Game Boy Color semble avoir des ailes dans le dos ! Entre V-Rally et Zelda Dx, notre coeur balance. Et, comme toujours, nous vous faisons part des titres que certains éditeurs n'ont pas cru bon de nous envoyer, mais que nous n'avons pas manqué d'acheter... Gulp ! Un mois somme toute sans grande surprise où tout le monde est remis à sa juste place.



Cool Hand



Si au premier abord Cool Hand semble n'être qu'un piètre multi-jeux de cartes, au regard du nombre important de bourgeois jouant, sur PC portable, au Solitaire, le titre de Take 2 pourrait simplifier la vie de pas mal de monde. A vous les longues soirées dédiées au Black Jack, au Solitaire et au Cribbage ! Pour chaque jeu différent, vous disposerez de plusieurs règles, pour satisfaire les plus pointus en la matière. Très complet dans le fond et dans la forme, des options tutoriales ainsi que des aides stratégiques vous formeront aux techniques secrètes de l'analyse des cartes. S'adressant en priorité aux vieillards en mal de compagnie, Cool Hand satisfera les amateurs de jeux de hasard et les blasés de la plate-forme. Un titre pas banal qui possède le mérite d'être original et amusant.

Kendy

6/10 EDITION TAKE 2
MACHINE GAME BOY
COLOR



Invasion

Selon Microïds, nous sommes devant un produit qui enfonce complètement Colony Wars. Selon nous, nous sommes devant un produit assez confus à la maniabilité défaillante. Graphiquement sympatoche, le jeu est malheureusement trop approximatif dans sa jouabilité, pour offrir des dogfights de qualité. Un bon point pour les cinématiques et l'ambiance générale du soft, somme toute excellente mais qui, malheureusement, ne parvient pas à rattraper le manque de jouabilité de l'ensemble.

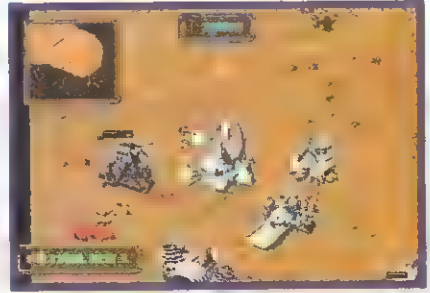
Greg



3/10 EDITION MICROIDS
MACHINE PLAYSTATION



KKND 2



KKND 2 aurait pu être une alternative intéressante aux autres jeux de stratégie temps réel PlayStation. Le problème : les développeurs ont voulu introduire un nouveau système de sélection des unités. Du coup, elles sont gérées par groupe, à l'aide des boutons de la tranche. Ensuite, il faut naviguer dans des menus, pour scinder les groupes d'unités ou encore les réunir. Pire, c'est la même chose pour les bâtiments... Difficile de réagir vite, avec une interface aussi laborieuse. Du coup, tous les aspects positifs du jeu (graphismes agréables, 3 races au choix, unités et bâtiments nombreux...) sont occultés par cette sombre erreur de conception.

RaHan



3/10 EDITION MICROIDS
MACHINE PLAYSTATION

es européennes

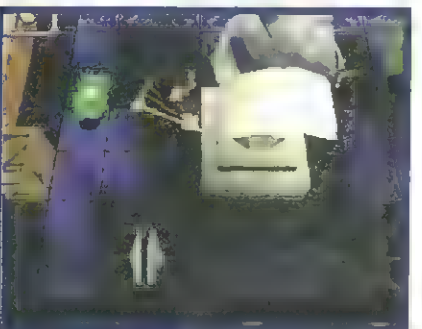
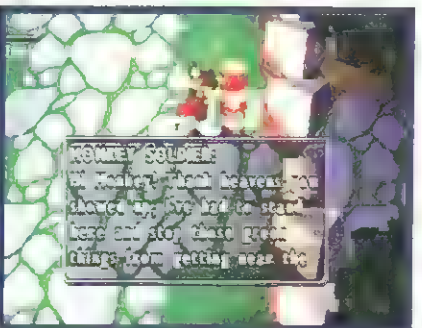


Monkey Hero



Monkey Hero a été créé par une bande de programmeurs américains fans de jeux japonais. C'est donc sans aucune surprise qu'on se trouve face à des graphismes faussement mangas et des personnages mignons. Le jeu lorgne un peu du côté de Brave Fencer Musashiden, mêlant l'aventure et l'action avec brio. Malheureusement, la réalisation est très moyenne voire médiocre, et l'intérêt du jeu s'essouffle vite devant la répétitivité de l'ensemble. Le scénario n'est pas extraordinaire et les situations diverses sont des clichés. Un petit jeu sympa, mais loin d'être une merveille.

Greg



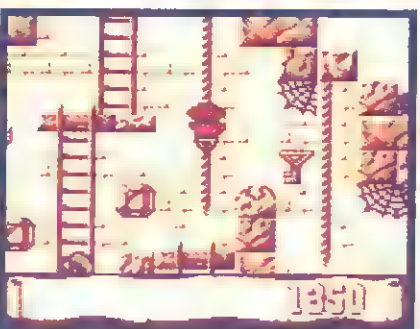
4/10 ÉDITEUR TAKE 2/BLAM
MACHINE PLAYSTATION



Montezuma's Return

Encore un jeu de chez Take 2 sur la Game Boy Couleur ! Montezuma allie la beauté des graphismes au plaisir du gameplay. Les plus âgés se souviendront sûrement des versions Coleco ou Apple de ce titre aussi ancestral que Galaga et redécouvriront sur GBC une nouvelle mouture tout aussi amusante. Le principe de jeu rappelle celui de Donkey Kong : vous devez récupérer des clés, en évitant soigneusement les pièges disséminés dans les tableaux (serpents, têtes de mort mouvantes...), pour sortir sain et sauf du dédale. Au départ, vous ne pourrez que sauter pour éviter les ennemis, seules les options sous forme de couteau vous permettent d'éliminer les adversaires. Doté d'un niveau de difficulté relativement élevé, Montezuma s'avère un investissement de bon goût, pour qui recherche un challenge de taille. On peut enfin souffler : le premier titre de qualité est arrivé !

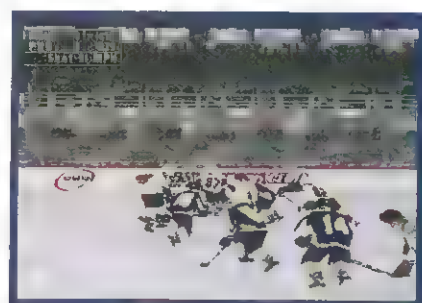
Kendy



7/10 ÉDITEUR TAKE 2
MACHINE GAME BOY
COULEUR



NHL Face Off 99



Les simulations de hockey sont, a priori, réservées à un public averti. Lorsqu'on s'attaque à un jeu de ce type, il faut bien se rendre compte qu'on empiète sur les plates-bandes des productions EA Sports, remarquables dans ce domaine. Autrement dit, il faut avoir un produit d'excellente qualité sous peine de se retrouver illico à la trappe. C'est malheureusement ce qui arrive ici. NHL Face Off 99 fait pourtant dans l'exhaustif. Vous pouvez muter vos joueurs, participer à différentes saisons, mater des tas de caractéristiques, procéder à diverses mises en formation... Pas mal. En ce qui concerne le jeu lui-même, force est toutefois de constater que le résultat se révèle assez brouillon et ce, malgré les différentes vues mises à disposition. L'ambiance est moyenne et on se dit que cette simulation n'apporte somme toute pas grand-chose face aux meilleures productions du genre. Un jeu qu'on devrait vite oublier, comme beaucoup d'autres.

RaHan

4/10 ÉDITEUR SONY C.E.
MACHINE PLAYSTATION



RAHAN

Son jeu du mois : Metal Gear Solid
On connaît tous RaHan, de l'écurie Druidic Silverbird. Issu d'un quartier défavorisé, il est champion du chantage, ce qui permet de gagner un temps précieux lorsque les pilotes s'arrêtent au stand pour changer les roues. Le problème, c'est qu'il ne rend pas les écrous.



GREG

Son jeu du mois : FFVIII
Depuis qu'il est journaliste automobile, Greg connaît toutes les combines pour payer ses bagnoles beaucoup moins cher. Heureusement pour lui, car à force de se faire voler sa caisse, il en a marre d'être devenu le premier fournisseur automobile des pays de l'Est.



WILLOW

Son jeu du mois : Sega Rally 2
Mauvais pilote mais grande gueule, il trouve toujours une excuse pour justifier ses défaites. Dernièrement, il a expliqué aux journalistes que c'est une crise d'été nuement qui a recouvert sa visière de morve solide et qui a la cause de sa sortie de route.



TOLMUM

du mois :
lly 2
n était un
e, il pourrait
e l'argent et
ies. Matheu-
nt, être
r chez
rarement
ou l'autre.
stant, il
poussière
ginant cou-
eurs. Il peut
réver...



CHRIS

du mois :

ste des
es financiers,
été surpris en
ménagement
J'il ait enterré
jardin, où se
nt déjà les
nbes de son
es restes de
e morte



ELWOOD

du mois :
lly 2
un journaliste
nde s'il est
nt de son
Elwood
: « c'est clair »,
J'un autre lui
une photo
euse de lui,
douce, il
« D'accord ! »,
illesse le
NDELwood :
d, c'est clair,
veut !).



Perfect Assassin

Avec un scénario hyper-trafié à base de S.F. bon marché et de voyages dans le temps, ce soft présente ce qu'on appelle le syndrome français : un gros effort au niveau des designs sur papier et rien derrière. Alors on se balade en discutant avec des créatures dessinées par le célèbre illustrateur de S.F., Kev Walker, mais malheureusement dialoguées par un concierge (avec tout le respect qu'on leur doit). Difficile de garder son sérieux, devant Perfect Assassin, tant la réalisation du jeu est minable. Personnages minuscules et pixellisés, chargements lents et fréquents, intérêt assez absent sont les éléments marquants de ce titre. Depuis Robotron X, on n'avait pas fait plus mauvais !

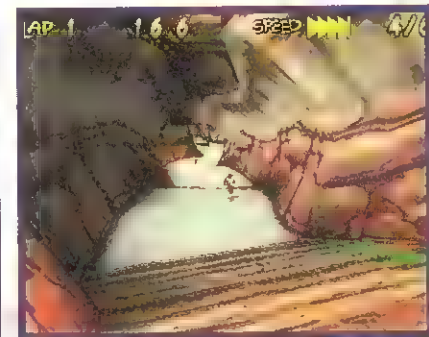
Greg



1/10 EDITEUR GROUPE INTERACTIF MACHINE PLAYSTATION



Running Wild



Trop facile. Ce jeu est trop facile. Déjà qu'à la base son intérêt ne casse pas des briques... Running Wild, c'est avant tout une bande d'animaux humanoïdes aux looks ringos (un zèbre mal inspiré, une femelle panda fan d'arts martiaux, un bœuf à l'expression figée...) qui s'affrontent dans des joutes de vitesse. La particularité du soft réside dans son système de courses automatiques : vous ne pourrez qu'effectuer des virages et sauter, votre perso se déplaçant tout seul. En outre, moins vous vous cognez contre les éléments du décor et plus votre keum gagnera de la vitesse. Sinon, les bonus s'avèrent inutiles pour gagner, les adversaires étant très très faciles à battre. Proposant 6 circuits (dont 2 cachés) sans imagination (la glace, le volcan, la ville...), Running Wild se termine en moins d'une heure ! Un grand coup d'épée dans l'eau, en somme... Au suivant !

Kendy

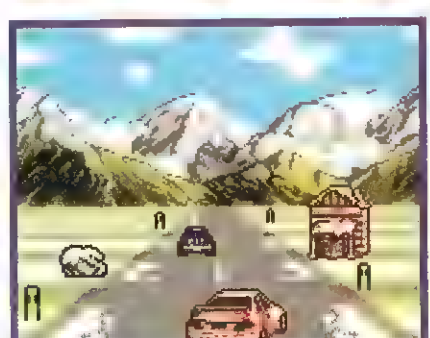
4/10 EDITEUR BLUE SHIFT MACHINE PLAYSTATION



V-Rally DX

Tout comme pour Zelda Dx, V-Rally fait son come back en version colorisée, avec de petites nouveautés bien alléchantes. Graphiquement très attractif, le titre n'affiche pas moins de 56 couleurs simultanément à l'écran ! Et l'animation n'est pas en reste non plus, puisque le rendu de la vitesse s'avère fluide et rapide, comme si la GB Couleur était capable du fameux mode 7 de la défunte Super Nintendo. Dans cette dernière mouture, 2 modes de jeu (arcade et championship) vous obligent à venir à bout des circuits de base, pour accéder à de nouveaux, les sauvegardes s'effectuant sous forme de mots de passe. Sinon vous aurez le choix entre 4 voitures (de la Ford Escort à la Peugeot 306) aux capacités distinctes en vitesse, adhérence, accélération et freinage. De quoi contenter tout le monde ! V-Rally aille à la fois réalisation technique et gameplay au top pour un jeu, ma foi, très indispensable pour les pilotes en herbe. A se procurer donc sous peine de ne rien comprendre à la vie !

Kendy



7/10 EDITEUR INFOGRAMES MACHINE GAME BOY COLOR

Joypad et ses cadeaux à partir de 27 frs c'est possible !

Super !



BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Joypad ABTS - BP 2 - 59718 LILLE CEDEX 9

JP281

OUI, JE PROFITE DE VOTRE OFFRE :

1 an de Joypad (11 numéros et leur cadeau) = 209 F
au lieu de 427 F soit 128 F d'économie !

☐ 6 mois de Joypad (6 numéros et leur cadeau) = 169 F
au lieu de 235 F, soit 66 F d'économie !

NOM
PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL VILLE

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par ☐ ☐ ☐ ☐
☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat-lettre
☐ Carte bancaire n°
Expire le Date de naissance
Console

Signature

Côté Pécé

Les jeux PC



Difficiles, les débuts d'année... surtout pour les éditeurs qui, comme d'habitude, cuvent leur excès de sorties de Noël ! Du coup, ça ronfle sec, sur consoles comme sur PC. Cela dit, ce mois est à marquer d'une pierre blanche, car l'add-on de Starcraft est finalement sorti ! Broodwars est une petite merveille qui relancera pas mal l'intérêt du jeu de stratégie de Blizzard. Pour les amateurs, il ne faut pas passer à côté. Enfin, ajoutons un soupçon du nouveau Sim City et une larme de Dethkarz.

Les jeux PC du mois

TELEX

Le microcosme
FPS

FPS : First Person Shooter, Doom-like. Que de news sur ce fameux type de jeu qui hante à ce point le monde PC. Dernier annoncé en date, après Quake 3 : Rune. Il est prévu pour l'an 2000 et est en développement chez Human Head, studio constitué par des anciens de Raven Software (Hexen) qui, auparavant, devaient travailler sur Daikatana 2. Human Head a carte blanche sur la technologie Unreal pour Rune.

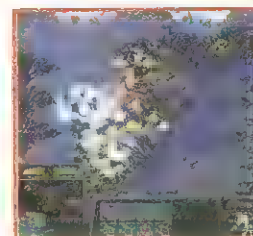
Sony en ligne
droite...

vers la domination du marché online. Déjà l'heureux papa du JDR online le plus attendu du moment, Everquest, Sony vient d'annoncer la signature d'un accord de distribution exclusive des futurs développements de RedEye Interactiv. Quatre titres sont prévus, le premier étant Everquest. Du coup, ces jeux ne seront que sur TheStation.com !

Broodwars Starcraft à la perfection

ÉDITEUR : SIERRA GENRE : ADD-ON PRIX APPROXIMATIF : 350 F

Très attendu par le million de fans qui a acheté Starcraft, cet add-on risque de remettre sur la brèche la plupart de ceux qui n'y ont pas joué depuis longtemps. Après y avoir goûté, une chose est certaine : Blizzard nous livre ici la quintessence de ce que les aficionados désiraient. Au programme, nouvelles unités, nouvelles cartes réseau, nouveaux environnements et, bien sûr, 3 nouvelles campagnes. En bonus, une nouvelle version de l'éditeur de maps, incluant les nouvelles possibilités de Broodwars, un habillage de quelques cinématiques bien senties, un scénario travaillé et un up-date de Battle.net ! Allons directement aux détails qui nous intéressent : en fait, on peut considérer Broodwars comme un gros rééquilibrage de Starcraft. Les unités ont été spécialement conçues en ce sens mais, fort heureusement, elles restent originales. Tant mieux ! Chez les Protoss, on peut enfin créer des Dark Templar qui, en fusionnant, créent les Dark Archon. Ces derniers disposent de 3 pouvoirs très chers, mais très puissants : feedback qui inflige autant de dégâts à une unité qu'il a d'énergie (ouaïe !), maelström qui paralyse l'adversaire et surtout Mind Control qui permet de prendre le... contrôle définitif et total d'une unité adverse ! Les Protoss s'enrichissent aussi du Corsair, excellente unité air/air. Chez les Terrans, le médecin permet de palier le défaut majeur de la race qui, grâce à lui, pourra aussi soigner des unités. Vient ensuite la Walkyrie, unité qui fait des ravages en air/air avec une salve de 16 missiles à large impact. Les zergs, quant à eux, récupèrent une défense au sol, le Lurker, qui cause des dégâts très importants. Mobile, il faut l'enterrer pour la rendre opérationnelle.

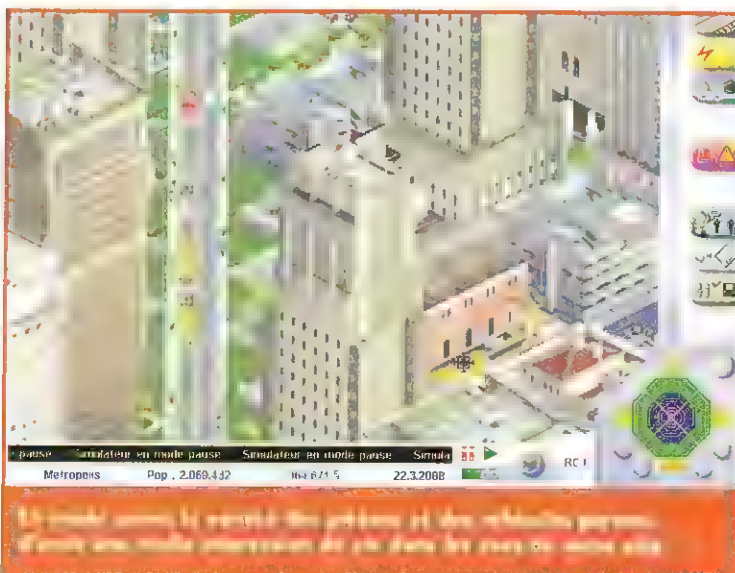
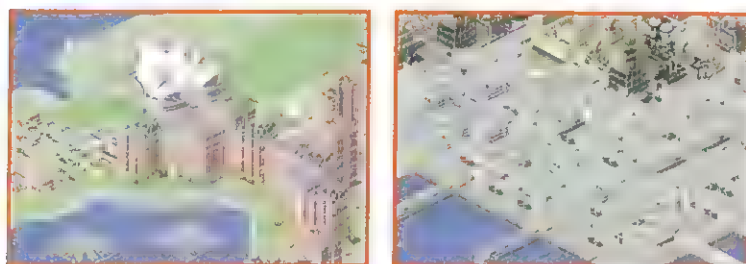
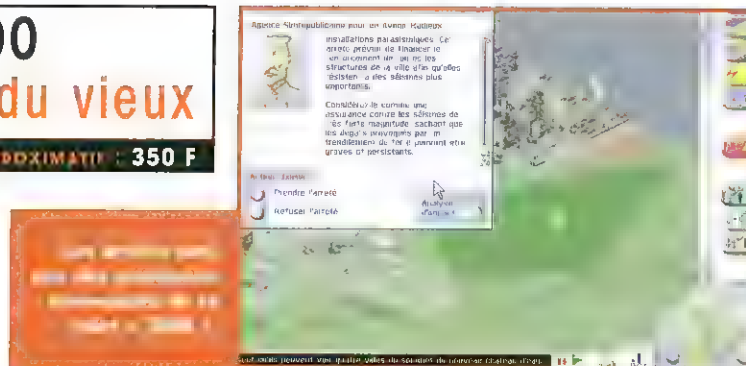


Pour finir, le Devourer est une nouvelle unité aérienne très compétitive. Des up-grades inédits parachèvent le tout, permettant chez les Terrans d'avoir des Goliath avec une portée égale à celle des guardians zergs, et chez les zergs d'utiliser enfin l'Ultralisk qui devient plus rapide et gagne des points de vie. Bref, pour les amateurs, cet add-on quasiment parfait est réellement indispensable, pour le jeu solo comme pour le jeu réseau. Les 3 campagnes offrent des surprises et des objectifs très bien pensés et une difficulté de taille. Le « must-have » du mois !

Sim City 3000 faire du neuf avec du vieux

ÉDITEUR : MAXIS GENRE : GESTION PRIX APPROXIMATIF : 350 F

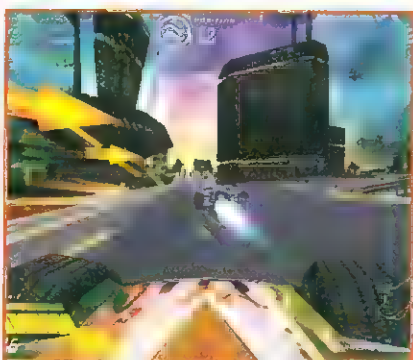
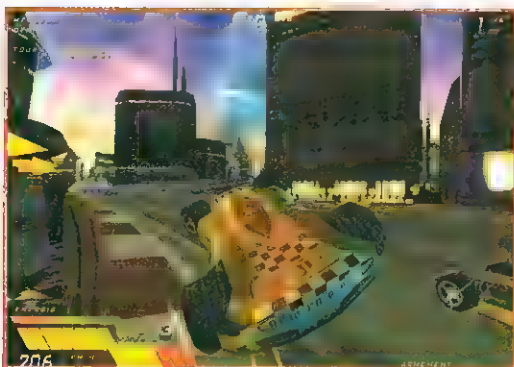
Q uoi ? Une énième version de Sim City ? Bah ouais. N'empêche que Sim City est un chouette jeu et, pour ceux qui n'y ont pas joué depuis perpette ou qui n'ont jamais essayé, cette version 3000 est plutôt réussie. Certes, elle ne révolutionne rien, mais les amateurs seront heureux d'apprendre que quelques nouveautés relancent un peu l'intérêt. Pour commencer, le soft semble s'être sensibilisé aux problèmes actuels d'environnement. Il vous faudra ainsi gérer vos ordures... Les tourments politiques sont aussi de la partie, avec les fameux pots-de-vin. Pour relier les deux, vous pourrez, par exemple, faire miraculeusement disparaître vos ordures on ne sait où (probablement chez un de vos 4 voisins), moyennant une petite... subvention discrète. Vos excédents d'électricité ou d'eau pourront être revendus, si votre réseau de distribution le permet. Enfin, 7 conseillers vous tiendront informés du bon développement de votre ville, mais aussi exprimeront leur avis quant aux diverses propositions d'aides extérieures. Vous pourrez ériger des monuments historiques pour renforcer l'attrait touristique ou adopter des arrêtés spéciaux pour réguler l'aide aux sans-abris, décréter des subventions pour les transports en commun, équiper les bâtiments publics de mesures anti-incendie, bref, un tas de trucs. Si l'on ajoute à cela un graphisme très réussi (350 bâtiments différents !), la possibilité de zoomer jusqu'à voir les piétons circuler et la future possibilité de télécharger de nouveaux bâtiments sur le Net, Sim City 3000 séduit. Et puis il est toujours aussi délectable de contempler ses créations, en jouant les mégalos...



Dethkartz le titre en dit long !

ÉDITEUR : INFOGRADES GENRE : COURSE FUTURISTE PRIX APPROXIMATIF : 300 F

En matière de course futuriste, les PC ne sont pas gâtés. Wipeout 2097 est jouable et bien moins réussi que sur PlayStation. Pod est ennuyeux à mourir... Oui mais Dethkartz est arrivé ! Classique mais efficace, ce jeu d'Infogrames a pour principal avantage d'offrir un graphisme somptueux pour peu qu'on ait une bonne carte 3D. L'ensemble des effets spéciaux, la vitesse d'animation et la fluidité sont au rendez-vous, et les principes de gameplay simples permettent un fun réel. Ça blaste, c'est beau et rapide. C'est déjà le principal, mais le reste y est aussi. Une bonne durée de vie avec 5 championnats à boucler, le mode time attack et la possibilité de jouer en réseau. Même s'il n'est pas exempt de défauts (il n'y a que 4 environnements différents), Dethkartz est un titre qui vaut le détour, qui est amusant et qui en jette sur les bonnes configs. Bien au-dessus des concurrents, en tout cas !



TELEX

On les finira
quand on en
aura vendu !

Ce qui est bien sur PC, c'est qu'on peut sortir des jeux pas encore finis. Puis les achever ensuite, en distribuant gratuitement des patches. Enfin bon, tout ça pour dire que le premier patch pour Baldur's Gate est sorti, corrigeant les rares défauts du jeu : en premier lieu, la routine dite du « pathfinder » (qui permet aux personnages d'aller d'un point à un autre en évitant les obstacles par la meilleure route) a été améliorée, et 2 sorts, dont le très connu projectile magique, ont été revus. Ce patch est dispo sur le site officiel : <http://www.interplay.com/bgate/index.html>

La PlayStation à
450 MHz... et à
15 000 F

Soyons très clairs : inutile de téléphoner à la rédaction pour avoir des précisions sur ce telex ! On ne vous dira rien de plus que l'info brute : les émulateurs PlayStation parviennent à maturité. On en a essayés avec plusieurs jeux et, après quelques finitions, il tourneront bientôt avec n'importe quel titre. Sachez juste pour finir que le meilleur émulateur à ce jour, en compatibilité et en performance est sur Mac ! Côté PC, par contre, ils accélèrent les jeux en 3Dx. La classe, quoi ! (Cf. également news 'procès Sony').



Arcade

Juubilis

SNK a donc signé l'arrêt de mort de sa Neo Geo et de son système MVS en convertissant sa plus grande saga sur sa nouvelle carte 3D, la très controversée Hyper Neo 64.

PAR GREG

Fatal Fury Wild Ambition



Fatal Fury revient en arcade... avec quelques belles formes en plus. C'est en effet sous assistance de la 3D, et après Samurai Shodown, que le titre phare de SNK refait son apparition. Nommé Wild Ambition, ce nouveau volet met en scène 10 personnages, plus 2 cachés, parmi lesquels on retrouve les têtes célèbres de l'univers de SNK, avec en prime deux petits nouveaux. Le premier se nomme Sakata Toji, et sous ses airs de brave grand-père, il cache sa formidable puissance de maître d'Aikido. Un spécialiste des contres et des mouvements circulaires. Le second personnage inédit est Sengo Tsugumi, une jeune lycéenne forcée par son père à s'entraîner sans cesse à l'art du catch. Autant dire qu'elle remplacera Blue Mary, absente de cet épisode. Les autres protagonistes disponibles sont Terry Bogard, Andy Bogard, Joe Higashi, Kim Kaphwan, Mai Shiranui, Raiden, Billy Kane, et Ryuji Yamazaki. Les deux combattants cachés, qu'on vous présente en avant-première, sont Geese Howard et Mei-Lin, la jeune chinoise populaire (dans les deux sens du terme) qui faisait déjà son apparition dans Real Bout 2.

Un système de jeu très complet

A nouvelle carte d'arcade, nouveau système de jeu. 3D oblige, le système des lignes de déplacement de l'ancien Fatal Fury fait ici place à de plus traditionnelles esquives circulaires comme dans Virtua Fighter 3,



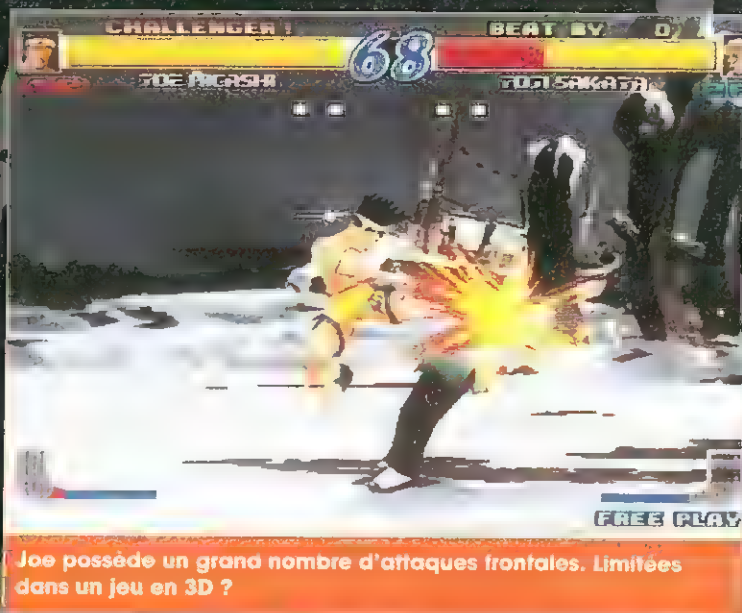
Que nous réserve la jeune catcheuse, Tsugumi ?

ÉDITEUR : SNK

SORTIE AU JAPON : MARS 99

DISPONIBILITÉ EN EUROPE : AVRIL 99

réalisables avec le bouton D. Les touches A et B déclenchent respectivement les coups de poings et de pied, tandis que le bouton C provoque une attaque puissante. Une fois ces principes de base maîtrisés, le joueur passe à l'apprentissage de nouveaux concepts variés. Le premier d'entre eux est le heat blow, qu'on envoie une fois que la jauge heat est pleine. Il suffit alors de presser simultanément A, B et C pour lancer une attaque imparable qui étourdira l'adversaire un instant histoire de l'enchaîner sans qu'il ne puisse résister ! De même, l'over drive power se déclenche une fois la jauge heat au maximum. Il s'agit là d'une furie des plus classiques. Le counter attack est un dérivé du zero counter de Capcom, qui vous sucre votre jauge heat mais qui, en échange, place une contre-attaque à l'adversaire. La cross attack (terme non défini) se déclenche lorsque deux adversaires lancent une super attaque ou un coup puissant avec C au même moment. Les deux personnages ne prennent aucun dégât mais sont privés de pouvoirs pendant un certain temps. « Combinaison » est un élégant mot pour désigner les enchaînements de coups tout simples que réalisera chaque héros du jeu. Et pour finir, les deux nouveautés destinées à empêcher l'enlèvement des combats : le guard destroid qui supprime la défense d'un adversaire qui s'est pris trop de coups d'affilée sans chercher à « poster ». Le second se nomme guard impact, il s'exécute lorsque vous encaissez une attaque. Au moment de parer le coup, le joueur doit effectuer une manipulation qui projetera l'ennemi au loin pour permettre de s'en dégager. Beaucoup de nouveautés pour ce volet, donc, qui on l'espère convaincra plus que le Samourai Shodown qui avait déconcerté pas mal de joueurs.



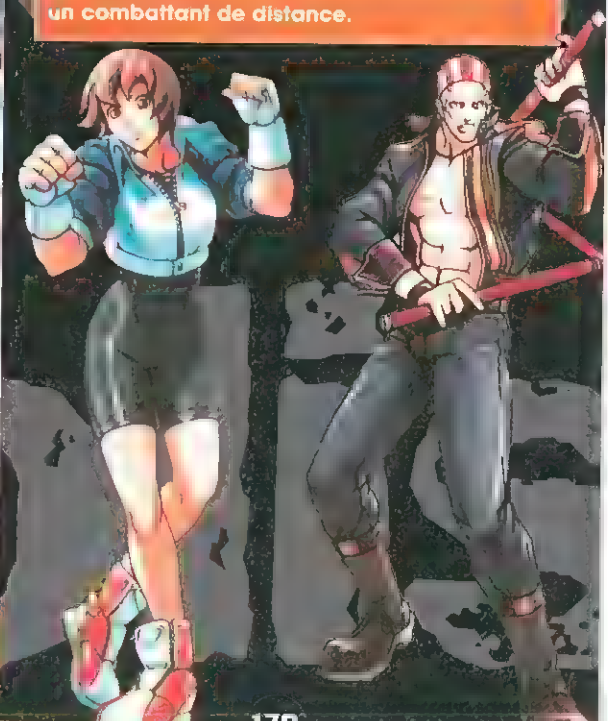
Joe possède un grand nombre d'attaques frontales. Limitées dans un jeu en 3D ?



Billy ne lâche toujours pas son bâton et reste un combattant de distance.



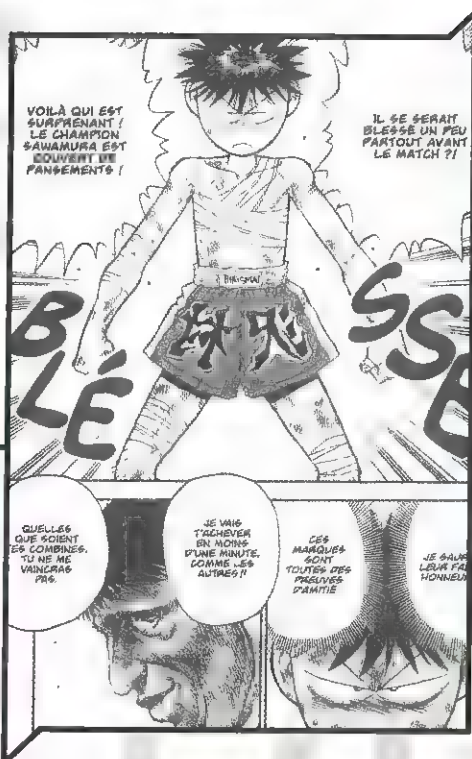
Les personnages gardent généralement les mêmes coups que dans les épisodes précédents.



FIN DE

Noritaka. © H. Murata - T. Hamori/Kodansha

NORITAKA



C'est fin janvier qu'est sorti chez Glénat le 18e et dernier tome de Noritaka, notre roi de la baston ! Qui aurait cru que ce frère garçon arriverait aussi loin dans sa carrière de boxeur ? Le voilà qui retrouve tous ses amis en adversaires après avoir bien ramé aux États-Unis. Sortira-t-il vainqueur de cet ultime combat ? Ce dernier tome est tout aussi excellent que les précédents. Comme l'histoire de Noritaka se termine vers la moitié du volume, l'éditeur a complété avec deux petites histoires : une première (qui n'a

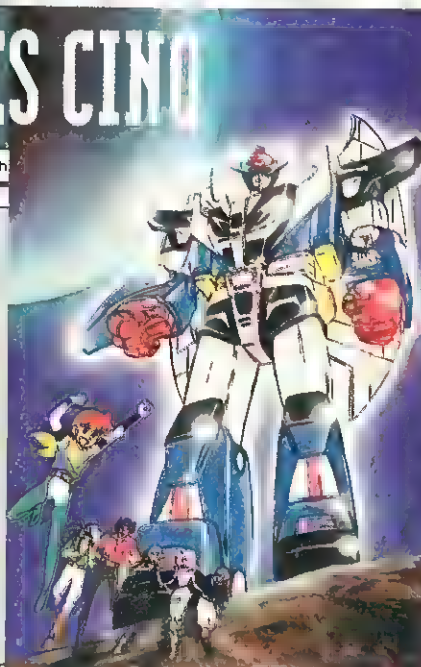
aucun nom...) porte sur la natation et reste dans le même registre, à savoir sport et caricatures. La seconde (Magic Boy) a des dessins très différents à tel point qu'on se demande si elle est du même dessinateur, ou s'il ne s'agit pas seulement d'une œuvre du scénariste de Noritaka. Glénat sort également la suite du samouraï solitaire Kenshin (Tome 3) et de Bastard !! (Tome 15).

V i d é o

L'EMPIRE DES CINQ

L'Empire des Cinq © Movie International/Enox/FilFlash

« Contre tous les dangers, c'est l'Empire des Cinq ! » Vous vous rappelez peut-être de ce générique dont les paroles sont signées d'un certain Paul Persavon, qui n'est autre qu'Antoine de Caunes (si ! si !). L'Empire des Cinq est une série nipponne qui fut diffusée sur Canal+ puis sur Antenne 2 vers 1985. C'est aussi la nouvelle série qu'a choisi d'éditer en vidéo IDP. L'histoire se déroule sur Terre au XXIe siècle. Un scientifique recherche, avec ses cinq enfants, un mystérieux trésor convoité aussi par une organisation secrète, le trésor des Ascadis. Cette courte série (24 épisodes) comptera huit cassettes en tout, et cinq sont déjà disponibles en boutique spécialisée.



Flash

Japon

Naoko Takeuchi, dessinatrice du manga de Sailor Moon, vient d'épouser Yoshihiro Tagashi, dessinateur du manga de Yu Yu Hakuso !

Sortie en vidéo de Visitor, un dessin animé entièrement réalisé en images de synthèses, et dont les personnages ont été créés par Akemi Takada (Patlabor, Orange).

Visitor © Giga Communications



Un long métrage d'animation



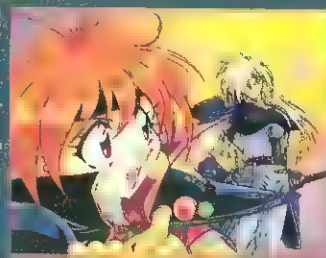
Un second film de Tenchi Muyo In Love sortira enfin cet été, au cinéma également.

Tenchi Muyo © AIC/Pioneer

France

Non seulement Slam Dunk arrive en vidéo chez TCI Vidéo, mais le manga va lui aussi être publié en français chez Kana. Premier volume en mars.

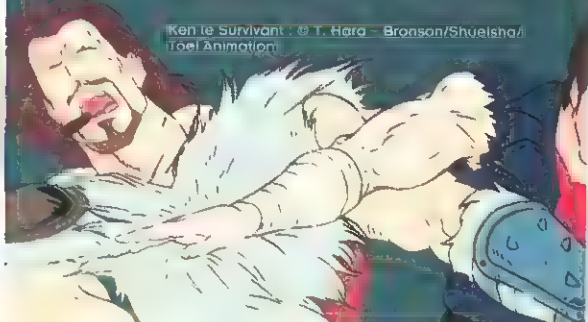
Dynamic Visions se lance dans les séries cultes. L'éditeur proposera prochainement l'intégral de L'Empire des Cinq en version française en vidéo.



IDP va sortir la première saison TV de Slayers, cette série humoristique d'Heavenly Fantasy. Le film Slayers: The Movie était déjà sorti en France chez TCI Vidéo. Première d'été.

Sette fin mars, Manga Power va ressortir les 52 premiers épisodes de la série de Dragon Ball Z, rassemblés dans un grand coffret de huit cassettes. Également prévu un coffret de huit cassettes, tout le début de Dragon Ball Z !

Ken le Survivant © T. Hara - Bronson/Shueisha/Toei Animation



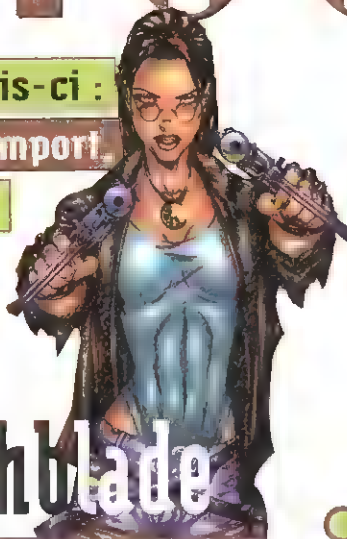
COMICS

Par Serge
Février

beaucoup, beaucoup de choses ce mois-ci :
des nouveautés, des surprises, de l'import,
des cartes... que demander de plus ?

WITCHBLADE N°14

Tomb Raider/Witchblade



Alors là, bravo... Lorsque 2 créatures de rêve, chacune avec un tempérament de feu, font équipe cela donne un cross-over magique, plein de charme et de répartie. Chacune des 2 héroïnes apportant sa touche personnelle à l'histoire. L'aventure et l'exotisme des aventures de Lara Croft (sans les bugs), combinés au monde oppressant et démoniaque de Sara Pezzini créent une ambiance hors du commun dans laquelle nos 2 demoiselles vont devoir affronter un démon libéré par un ancien parrain de la mafia, en vue d'une vendetta personnelle. Remarquez, c'est un réel plaisir que de voir évoluer la belle Lara en dehors des écrans de télé ou de PC. Un seul regret cependant... c'est trop court ! Ce titre est dévoré à une telle vitesse qu'on en veut plus... Mais, heureusement, la suite arrive en mars !

© Semic Editions - Image

GREEN LANTERN N°110 Golden Years



Les temps changent, Green Lantern est désormais une belle playmate à la peau verte et Green Arrow est un bel éphebe au crâne rasé. Dans cet épisode, ces 2 débutants vont faire équipe pour affronter le père de Jenny, la nouvelle Green Lantern, rongé par ses propres pouvoirs. Nous allons voir ce que cette touche de féminité peut apporter à ce personnage assez peu connu en France.

© Semic/Image



COLLECTION IMAGE N° 10 Altered Image

© Semic
Editions Image

Vous allez être gâté avec ce cross-over

exceptionnel. En effet, avec 6 héros tirés des titres Image, l'équipe ainsi formée va partir à la rescousse d'une petite fille tombée dans le coma. Cette aventure va donner lieu à une multitude de transformations des plus délirantes, tant au niveau des personnages que des époques auxquelles ils seront confrontés. A noter la présence de The Maxx, personnage mystérieux et peu connu en France ainsi que d'Eddie Collins, alias Shadowhawk, l'actuel et dernier porteur de l'armure de la famille du même nom. Pour l'occasion, Savage Dragon, dont la série en français n'a plus cours depuis un moment, sera porté aux nues par la fillette dont il est le héros. Et pour les plus connus, les très célèbres et très appréciés Majestic, Spawn et Witchblade qui vont vous ravir par leur présence et leur humour.



A NOTER

- Chez Marvel U.S., nous assistons à un nouveau départ pour notre tisseur de toile favori avec

la refonte des 4 titres de l'homme araignée. Il n'y aura désormais plus que Peter Parker Spider-Man. Il regroupera les anciens Amazing Spider-Man et P.P. Spider-Man en ré-initialisant la numérotation à 1 mais tout en assurant la continuité dans les aventures.

- Toujours dispo en import, les cartes à collectionner tirées du jeu Resident Evil, au nombre de 90 chromium, plus les cartes spéciales dont certaines en hologramme.

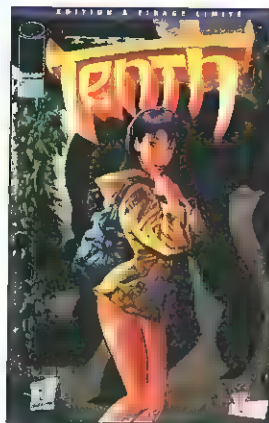
- La sortie, chez Frpg/WotC, de la suite de 2 des titres qui plaisent le plus dans les jeux de cartes à collectionner : le 6è épisode de Legend of the Five Rings ainsi que le 3è épisode de Legend of the Burning Sand.

© Génération
Comics - Image

THE TENTH N°1

Enfin la série régulière du génial dessinateur Tony Daniel (Spawn : Blood Feud, Tales of the Witchblade, ...).

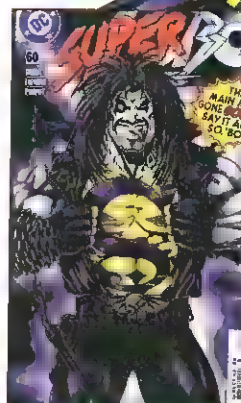
Dans un monde où règnent les démons, les jeunes filles dotées de pouvoirs surnaturels, les parrains de la mafia - et la liste n'est pas exhaustive - un ancien agent de la CIA, Victor, accompagné de 2 belles jeunes femmes et leur chat sont à la recherche d'un savant fou, Rhaze Darkk. Leur but est tout simplement de l'éliminer. Cette base de scénario simpliste donne lieu à de multiples ramifications qui contribueront sans aucun doute à faire de cette série un must dans votre collection. A ce sujet, il existe 2 couvertures pour le numéro 1, dont une à tirage limité. Il s'agit là d'une pratique qui tend à se répandre, pour le plus grand bonheur des collectionneurs. Soyez rassuré, vous qui n'arriverez pas à obtenir l'édition limitée, l'histoire reste la même... alors, bonne lecture.



LOBO N°60 SuperBo

Même les valeurs sûres en prennent un sérieux coup avec les excentricités américaines... Si Lobo, l'espèce de gros punk violent, dépravé et mal rasé doit se plier aux règles du « politiquement correct », où va le monde ? Mais, heureusement pour nous, ce morceau d'anthologie est tellement bien mené qu'on s'amuse du début à la fin, en attendant le dénouement qui s'annonce excellent ! La parodie est brillante et l'ironie, avec laquelle est traité le sujet, succulente. Mais pour savoir comment Lobo va se sortir de ce mauvais pas, il nous faudra encore attendre un petit mois...

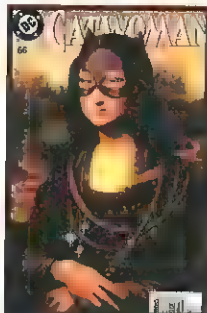
© DC Comics



CATWOMAN N°66 The Brooklyn Bridge 1/6

Qu'y a-t-il de pire que la dépendance ? Non, c'est vrai, même les plus grands voleurs ont parfois peur de devenir des cleptomanes. Voyez la belle

Catwoman, une voleuse hors pair, eh bien elle se croit possédée par le démon du vol ! Du coup, nous avons entre les mains un comic au cours duquel elle ne cesse de se remettre en question, de la plus délicate des façons c'est certain, et où elle pousse le vice jusqu'à pénétrer au Louvre (eh oui !) en espérant ne rien « emprunter »... Le personnage est plaisant, l'histoire est légère, mais l'intrépide Catwoman nous manque un peu. Miaow !



ALIENS APOCALYPSE the destroying angels N° 1/4

Cette nouvelle mini série, de 4 épisodes, nous permet de rester en contact permanent avec ces charmantes petites bêtes que sont les aliens. En faisant allusion au premier épisode cinématographique, ce numéro replonge intelligemment dans cette ambiance tant appréciée et, grâce à une histoire bien amenée, fait monter le suspens. En espérant que les 3 épisodes suivants sauront maintenir la pression jusqu'au dénouement sans sombrer dans le gros-billisme habituel des derniers.

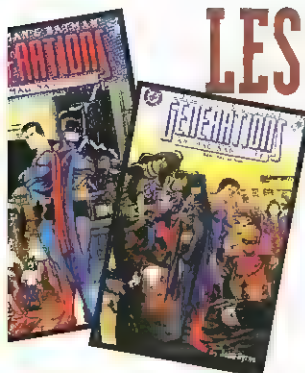
© Dark Horse Comics



LES U.S.A. en bref

Les titres DC sont à l'honneur dans les parutions Outre-Atlantique, humour et qualité y sont présents, mais ils ne sont pas seuls.

SUPERMAN & BATMAN Generations 4 tomes



La grande classe... Comment finir le millénaire en beauté ! CD Comics nous offre la possibilité de collectionner 4 très beaux volumes reprenant quelques-unes des grandes rencontres entre deux des super héros les plus connus de cette partie de la galaxie, Superman et Batman. Vous pourrez suivre leur évolution, ainsi que celle de leur famille ou des super vilains qui les entourent, tout au long de ces histoires qui débutent en 1939 pour la première. Un grand moment de bonheur signé John Byrne. Les connaisseurs apprécieront.

A LA CARTE Marvel The Silver Age

Toujours disponible, cette très belle série de 100 cartes à collectionner reprend les moments clés ainsi que l'historique des personnages de l'Univers Marvel de 1961 à 1975. Maintenant s'ajoutent aux cartes classiques, quelques arotés, à savoir : des fresques sur plusieurs cartes des fées de personnages... Pour finir, les cartes d'exception : les autographes au crayonné. Vous voilà avec une série excellente pour revivifier vos classiques et enrichir votre collection.



Astuces

K e n d u























Bon, comme je n'ai plus de blagues pourries, je vais entamer une nouvelle série de farces facilement réalisables pour être super-drole. La farce du mois : ouvrez la Dreamcast de votre ami, puis placez à l'intérieur un morceau de camembert. Lorsque la console chauffera, elle contaminera l'atmosphère de la somptueuse odeur du précieux fromage centenaire. Ha ! Ha ! Ha ! super-drole non ?

Akuji the Heartless



Machine : PlayStation
Version : Européenne

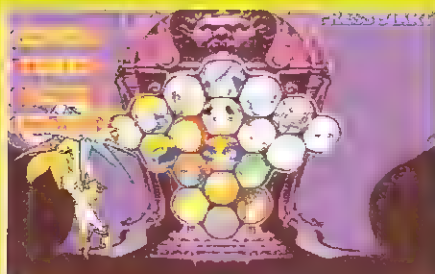
Debug mode

Pendant le jeu, faites la Pause, puis maintenez le bouton L2 ou R2, en effectuant les manipulations suivantes :                      



Shadow féminine

Sur l'écran de sélection des combattants, placez votre curseur sur la case « ? », puis faites Select 7 fois, avant de valider votre perso.

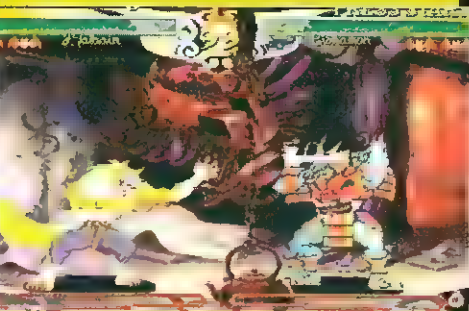


Shadow en version femme est une sorte de pantin articulé !



Image Talbain

Sur l'écran de sélection des combattants, placez votre curseur sur Talbain, puis maintenez enfoncée la touche Select. Ensuite pressez simultanément sur les 6 boutons poings et pieds.



Shin Bishamon

Sur l'écran de sélection des combattants, placez votre curseur sur Bishamon, puis maintenez Select en validant votre personnage.



Formula 1 '98



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Circuit caché

Entrez le nouveau nom de pilote suivant :

S.C.A.R.S



Machine : Nintendo 64
Version : Européenne

Coupe cristal

Entrez le mot de passe suivant : LGSSSX

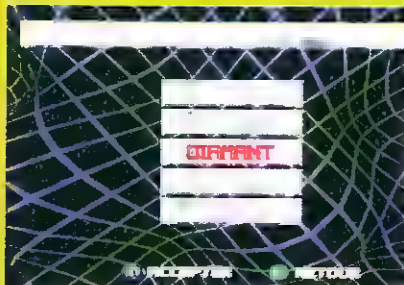


Entrez les codes sur cet écran, dans le menu de configuration.



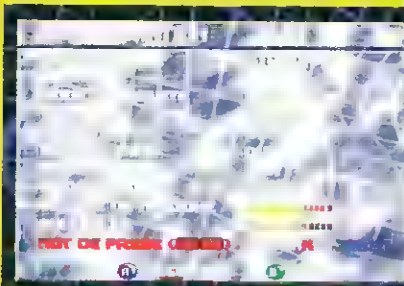
Coupe diamant

Entrez le mot de passe suivant : CRKKYY



Coupe zenith

Entrez le mot de passe suivant : DZPKKK



Mode master et voitures bonus

Entrez le mot de passe suivant : PXPRTS



Astuces

K E N D U

Voiture scorpion

Entrez le mot de passe suivant : SDSSRT



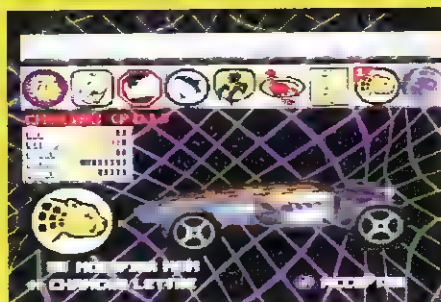
Voiture cobra

Entrez le mot de passe suivant : TRTTLL



Voiture cheetah

Entrez le mot de passe suivant : NRRNRR



Voiture panther

Entrez le mot de passe suivant : YMSTTR



Toutes les voitures et les coupes

Entrez le mot de passe suivant :
GGWOOO



Activer tous les codes

Entrez le mot de passe suivant : WLLVDD



Kula World



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Invincibilité temporaire

Pressez simultanément (avec la seconde manette) sur les boutons **□**, **△**, **○**, **×**, pour activer les cheat modes. Un son vous confirmera que l'astuce est activée. Puis effectuez les manipulations suivantes durant le jeu :



30 000 points

Pressez simultanément (avec la seconde manette) sur les boutons **□**, **△**, **○**, **×**, pour activer les cheat modes. Un son vous confirmera que l'astuce est activée. Puis effectuez les manipulations suivantes durant le jeu :

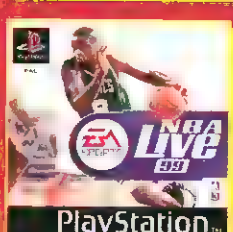
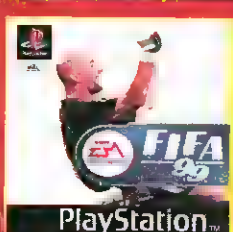
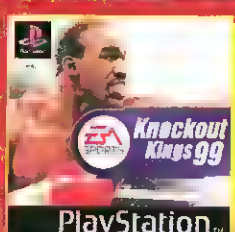
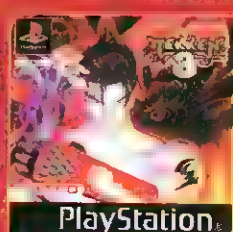


Niveau bonus

Pressez simultanément (avec la seconde manette) sur les boutons **□**, **△**, **○**, **×**, pour activer les cheat modes. Un son vous confirmera que l'astuce est activée. Puis effectuez les manipulations suivantes durant le jeu :



CONCOURS



**GAGNEZ LES JEUX
DE VOTRE CHOIX !**



LES JEUX PROPOSÉS SUR CETTE PAGE NE SONT QU'UNE PRÉSENTATION.
VOUS POUVEZ CHOISIR N'IMPORTE QUEL AUTRE JEU DU MARCHÉ OFFICIEL FRANÇAIS !



3615 JOYPAD

CONCOURS VALABLE DU 1ER AU 31 MARS 1999. GAGNEZ TROIS JEUX PAR SEMAINE !

Astuces

K E N D Y

Effet de flou

Pressez simultanément (avec la seconde manette) sur les boutons **△, ○, X**, pour activer les cheat modes. Un son vous confirmera que l'astuce est activée. Puis effectuez les manipulations suivantes durant le jeu :



Small Soldiers



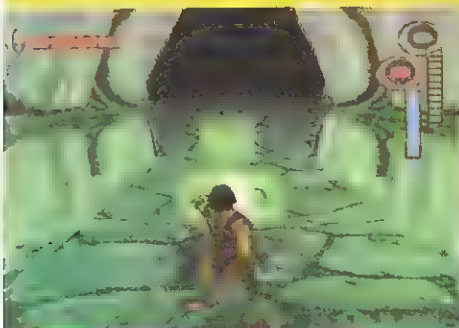
Machine : PlayStation
Version : Européenne

Toutes les armes

Entrez les codes suivants, dans le menu des passwords : **△, △, ○, ○, ○, X, ○, X**.



Les codes doivent être entrés dans le menu des passwords.



Invincibilité

Entrez les codes suivants, dans le menu des passwords : **○, ○, △, △, ○, X, ○, X**.



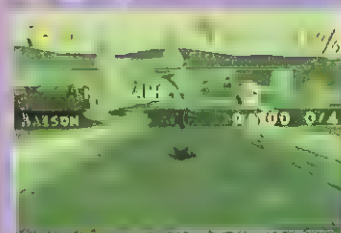
Spyro



Machine : PlayStation
Version : Européenne

99 vies

Pendant le jeu, faites la Pause, puis allez dans le menu des inventaires. Une fois cela effectué, faites



Allez dans l'écran des inventaires.



99 s'affiche en haut à droite de l'écran.

Sélection des niveaux

Pendant le jeu, faites la Pause, puis allez dans le menu des inventaires. Effectuez ensuite les manipulations suivantes :

Il suffira d'aller voir un « ballooniste », pour vous rendre à votre niveau.



Démo de Crash Bandicoot

Sur l'écran d'ouverture



Courir vite

Pendant le jeu, maintenez les boutons



TOCA Touring Cars Championship 2



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Toutes les voitures

En mode single, entrez le nom suivant : **MECHANIC**

Sélectionnez le mode single.



Entrez le code dans cet écran.

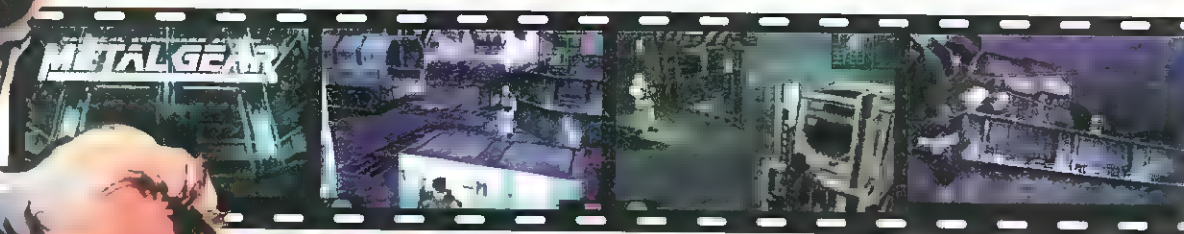
PlayStation[®]

MAGAZINE

Présente

Metal Gear Solid

VIVEZ L'AVENTURE DE VOTRE VIE



DEMO JOUABLE



8 autres demos sur le CD !

Music

Rollcage

Warzone 2100

Yannick Noah AST '99

Driver

Snowboard Tour 99

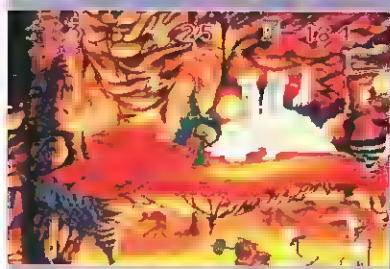
Super Bub

Et... Silent Hill

(Le nouveau chef-d'oeuvre de Konami)



Entrez les codes sur cet écran.



Turok 2



Machine : Nintendo 64
Version : Européenne

Activer tous les cheats



Tapez le code suivant dans le menu enter cheat :
BEWAREOBLIVIO
NISATHAND

Les ennemis ont une grosse tête



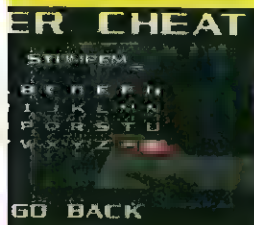
Tapez le code suivant dans le menu enter cheat :
UBERNOODLE

Mode bâton

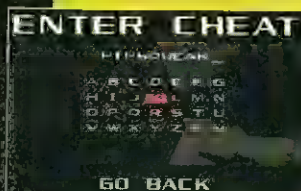


Tapez le code suivant dans le menu enter cheat :
HOLASTICK
BOY

Grosses mains, gros pieds



Tapez le code suivant dans le menu enter cheat :
STOMPEN



Petits adversaires

Tapez le code suivant dans le menu enter cheat :
PIPSQUEAK

Mode wireframe

Tapez le code suivant dans le menu enter cheat :
IGOTABFA



Mode blackout

Tapez le code suivant dans le menu enter cheat :
LIGHTSOUT

Mode couleur

Tapez le code suivant dans le menu enter cheat :
FROOTSTRIPE



Mode gouraud

Tapez le code suivant dans le menu enter cheat :
WHATSAETX
TUREMAP

Les diamants ont un visage

Tapez le code suivant dans le menu enter cheat :
HEEERESJUAN

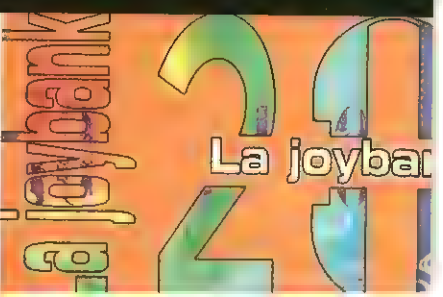


Les diamants bleus ont une tête de bébé

Tapez le code suivant dans le menu enter cheat :
AAHGOO



Le menu cheat propose un récapitulatif des codes enclenchés.



La joybank

O Y \$

JOYS

O Y \$

JOYS

O Y \$

La joybank

O Y \$

La joybank

O Y \$

La joybank

JOYE

M. ZLU A EU L'IDÉE SUIVANTE : IL EST ALLÉ SUR LE MOTEUR DE RECHERCHE LE PLUS CONNU DU NET POUR Y ENTRER DES TRUCS. COMME IL AIME BIEN LA BOUFFE, IL A COMMENCÉ PAR « ENDIVES ». CE QUI LUI A DONNÉ 45 530 RÉPONSES. C'EST ÉNORME, VU À QUEL POINT C'EST DÉGUEULASSE, LES ENDIVES. MAIS LE PIRE, C'EST QUE « BOLOGNAISE » FAIT 499 ENTRÉES. DONC, LES INTERNAUTES N'ONT AUCUN GOUT. COTÉ CULTURE, IL A OBTENU 149 380 HITS POUR « POLITIQUE ». LES INTERNAUTES AIMENT RÉFLÉCHIR, MAIS PAS TROP, PARCE QUE « SCIENCE POLITIQUE », LUI, NOFFRE QUE 1 511 RÉPONSES (TROP COMPLIQUÉ). CELA DIT, « CHANTAL GOYA » DONNE QUAND MEME

74 120 HITS. TU PARLES D'UNE CULTURE PIRE : LE MOT « MALE », EXPLOSE LE RECORD, 1 666 752, ALORS QUE « FEMELLE » FAIT UN MISÉRABLE 644 ! POUR FINIR, IL FAUT SAVOIR QUE « CACA PROUT » FAIT 45 530 RÉPONSES, CE QUI NOUS DONNE UN PAQUET D'ATTARDÉS MENTAUX. ET JUSTE AU-DESSUS, ON A 64 755 ABRUTIS QUI CAUSENT DE « TÉLÉPHONES PORTABLES ». MAIS LA OU JE M'INSURGÈ, C'EST QUE « ZLU » FAIT 83 ALORS QUE « JOYBANK » SE RAMASSE UN MAGNIFIQUE 0. ET POUR FINIR SUR QUELQUE CHOSE DE DÉFINITIVEMENT INSUPPORTABLE : TITANIC DONNE 10 FOIS PLUS DE RÉPONSES QUE STAR WARS EPISODE 1 RÉVOLANT.

LOT
N° 1

Le jeu Metal
Gear Solid VF
sur PlayStation

5 gagnants

Offert par Konami France
Mise à Prix : 1 000 Joys



Toujours avec le même moteur de recherche, « jeux » nous propose 2 103 343 hits. C'est dire que c'est génial, les jeux. D'ailleurs, vous remarquerez que je n'ai pas précisé lesquels mais, en tout cas, je peux vous garantir que celui-ci a fait beaucoup parler de lui sur le ouaib. Metal Gear Solid. Après la démo gratos, hop ! le jeu gratos aussi, pour quelques billets en monnaie de singe. C'est même là une édition spéciale, dite du « black disk », qui vous attend : juste le jeu, rien d'autre, pour être encore plus dans l'ambiance du gars qui ne sait pas ce qui va lui arriver. Voilà. Aucune plainte ne sera acceptée. Il y a déjà 10 977 « plaintes » sur ce *\$µ%\$@*#~!*\$^\$ de moteur de recherche.

LOT
N° 2

T-shirt TOCA 2
Touring Cars

5 gagnants

Offert par Coca-Cola
Mise à Prix : 500 Joys

Tiens, encore un rapport stupide. Le mot « solo-pette » ne donne que 262 hits. C'est dire à quel point ce vêtement est bien moins apprécié que le très conventionnel, fonctionnel, habituel, T-shirt qui totalise pas moins de 204 196 réponses ! Si en plus, on ajoute les 49 910 que fait « toca », multipliés par 2 (parce que TOCA 2, voyons), ça nous donne 508 212. Un score qui, ma foi, parle de lui-même sur la valeur inestimable de ce T-shirt. Enfin, ça marche dans ce cas-là, parce que dans d'autres, ce n'est plus si évident. Tenez, par exemple, Titanic fait 807 480 réponses, alors que Star Wars Episode 1 qui sera, lui, le véritable film du siècle, ne donne que 809 hits. C'est pour ça que le Net est si difficile à comprendre : il est contradictoire, voire particulièrement débile par moment.



ANK

84

Coffret Tekken 3

5 gagnants

Offert par : Sony CE
Mise à Prix : 3 000 Joys

LOT
N° 4

Curieusement, « Tekken 3 » me donne 6 365 réponses, alors que « droité dans la gueule », concept pourtant bien plus compliqué à évaluer, rend 3 16 400 hits. C'est fou ça, d'autant que le Net est censé être gentil. De plus, « pichenette » nous fait un 73. C'est pourtant sympa, les pichenettes. Enfin, bref, cela dit, notre choix est fait, nous allons donc mettre en jeu ce turbo-collector Tekken 3 le coffret ! Comprendant le jeu, un CD d'images haute résolution, une plaquette et diablement design. Sachez que vous ne le trouverez nulle part ailleurs ! Même si « nulle part ailleurs » fait quand même 2 167 hits.

5 gagnants

Offert par : GT Interactive
Mise à Prix : 500 Joys

Tenez, c'est à cause de mythes comme Abe que certains mots voient leur sens se restreindre à une seule expression. Je m'explique, par exemple, si je cherche « Exode » sur le fameux site, j'ai 893 retours. Alors que si je mets « d'abe » derrière, tout de suite, je passe à 1 478. Donc : L'Exode d'Abe est plus connu que la simple notion d'Exode, chez les internautes. C'est quand même fou, il s'agit d'un personnage virtuel, pas très beau, qui pète, siffle odieusement et tout et tout, mais on le connaît plus que le mot exode, alors que ce dernier est d'une banalité sans nom. Bon, je dois l'avouer, L'Exode d'Abe est un très bon jeu. C'est donc normal que le Net en parle, et c'est encore plus justifié que nous vous l'offrions. Pfff, c'est fatigant de surfer sur le Net.

Le jeu de l'Exode d'Abe
sur PlayStation

LOT
N° 3

RÉSULTATS JOYBANK 82

N°1 : JEU NBA COURTSIDE SUR N64

880 Joy\$: GHESQUIERE Julien
810 Joy\$: DECLERCQ Yoann
110 Joy\$: GARNER Jean-Luc
100 Joy\$: NICOLAS Georges-Henri
100 Joy\$: RIMBLOT Stéphane

N°2 : JEU BOMBERMAN 64 SUR N64

000 Joy\$: FROMONT Thierry
300 Joy\$: LAMIELLE Denis
200 Joy\$: BOUTIER Julien
320 Joy\$: BORDESSOULE Lionel
80 Joy\$: VAUTHERIN Pierre

N°3 : JEU SCARS SUR PLAYSTATION

240 Joy\$: LAUDRIT Philippe
000 Joy\$: COUZINET Arnaud
325 Joy\$: SOULY VONG Sun Thara
540 Joy\$: MONCORGE Jonathan
320 Joy\$: ZORZA Olivier

N°4 : TEE-SHIRT PSYBADEK

760 Joy\$: LESUEUR Nicolas
985 Joy\$: GABACH Arnaud
50 Joy\$: DECLERCQ Michaël
10 Joy\$: KIEFFER Marc
50 Joy\$: MONTALBAN Julien

Le règlement

- 1 Les Joy\$ n'ont aucun écho dans aucun moteur de recherche quel qu'il soit. Si tu nous les envoies, tu ne les reverras jamais
- 2 Sur le bulletin, n'oublie surtout pas tes coordonnées complètes, parce qu'on ira pas sur le Net pour chercher tout ça, hein.
- 3 Personne, touchant de près ou de loin la Joybank, n'a le droit d'y participer. Même électroniquement.
- 4 Vous avez le droit de mettre vos Joy\$ en commun, mais un seul nom sur le bulletin ! Sinon, ça multiplie nos hits et on ne s'en sort plus après.
- 5 N'essayez pas de nous gruger avec de faux Joy\$. « Piratage » donne certes beaucoup de réponses sur un moteur, mais, chez nous, une seule : « pouubé »
- 6 Envoyez vos Joy\$ à : Joypad-Joybank 124, rue Danton, TSA 51004, 925 Levallois-Perret Cedex. Si c'est pour permettre à M. Zhu de continuer son programme d'étude des internautes, tant mieux.
- 7 Les résultats de cette Joybank paraîtront dans le numéro 86 de Joypad, qui ne fait pas un gros chiffre, comparé à ceux de cette page.
- 8 Il nous faut absolument les Joy\$, tous, originaux, et le bulletin dûment remis dans l'enveloppe. Sinon, ce serait comme avoir tous les hits, sauf ce recherché Frustrant
- 9 Tiens, si je rentre « 9 », il me propose 0 hits. En tout petit, y a marqué : igrés : 55 625 212 (vénidique). Comme quoi, non, ça n'existe pas le « 9 ».

Vente aux enchères Joypad

84

NOM

PRENOM

ADRESSE

VOTRE CONSOLE

VOTRE MISE

LOT N° 1

LOT N° 2

LOT N° 3

LOT N° 4

MISE TOTALE

Bon à découper et à remplir en lettres majuscules, date limite d'envoi : 31.03.99 à renvoyer à Joypad-La Joybank 124, rue Danton-TSA51004-92538 Levallois Perret Cedex

La Dreamcast ceci.
La Dreamcast cela.
era-t-elle compatible
avec ma vieille Game
Gear ? Le modem
permet-il d'aller plus
vite que le câble ?
Est-il prévu un micro-
onde qu'on branche-
rait sur l'un des ports
parallèles ? Hummm,
je commence à
m'égarer un peu,
mais devant une telle
avalanche de
questions concernant
de près ou de loin
la nouvelle machine
de Sega, on devient
vite déboussolé ?
C'est évidemment la
fièvre qui commence
à monter et l'attente
jusqu'au mois de
septembre risque
d'être particulièrement
difficile. En attendant,
certains tentent de
croire encore à
l'existence des posters
ou bien du
Supergames Show.
Allez, d'ici le mois
prochain, tout le
monde va prendre
une bonne résolution :
tentons de garder la
tête froide !
C'est pas gagné.

En attendant la Dreamcast

Comme beaucoup de gens pas très riches mais patients, j'attends la sortie de la Dreamcast en septembre prochain tout en suivant de très près son évolution. Je voudrais donc vous demander pourquoi le Joypad spécial Dreamcast a disparu ? N'ayant également pas eu l'occasion de voir tourner beaucoup de jeux sur cette console, je me demandais si, un jour, vous ne pourriez pas remplacer les éternels CD PlayStation par une cassette vidéo présentant les produits Dreamcast. Enfin, j'aimerais savoir si Tekken 4 sortira bien sur la nouvelle console de Sega.
LAURENT S. DE ST MICHEL

Les questions concernant la Dreamcast ne manquent pas. Alors que les premiers gros titres voient le jour, vous commencez à entrevoir le potentiel énorme de cette console « nouvelle génération », et ce n'est que le début ! Au sujet des suppléments Dreamcast qui accompagnaient les balbutiements de la machine, nous pensons qu'il est désormais préférable d'inclure au sein du magazine les articles traitant l'actu Dreamcast, afin de la mettre sur un plan d'égalité face à la PlayStation ou la N64. Pourtant, pas de panique, lorsque les occasions s'y prêteront, comptez sur nous pour les mettre en valeur (cf. Sonic Adventure). Quant à l'idée d'une cassette vidéo, pour le moment, rien n'est prévu (même si nous y avons pensé). Mais l'arrivée officielle de la machine devrait apporter son lot de surprises. Et puis il n'y a pas énormément de jeux qui valent le coup au jour d'aujourd'hui. Enfin, en ce qui concerne Tekken 4, le patron de Namco, Nakamura San, nous a confié, lors de la finale Tekken 3 à Londres, qu'il songeait plutôt

à une version PlayStation 2 !
Affaire à suivre.

Souvenirs de posters

J'achète régulièrement votre magazine et j'en ai plus qu'assez d'y trouver en cadeau des posters minables de jeux Sega ou Sony ! Qu'attendez-vous pour nous offrir des posters de jeux SNK ? Le dernier que j'ai pu accrocher était celui de Fatal Fury, un vrai miracle qui date de près de 7 ans !
JÉRÉMIE MULLER DE L'ORIENT

Humm, étonnant qu'un lecteur assidu n'ait pas remarqué que les posters ont malheureusement déserté les pages de Joypad depuis le numéro 67, ce qui nous ramène plus d'un an en arrière ! Enfin, passons sur ce détail. Chaque mois connaît son lot de lettres nostalgiques réclamant le grand retour desdits posters. Toutefois, pour le moment, nous préférons réserver les 8 pages qu'ils représenteraient (eh oui, même pliés dans tous les sens, c'est du travail pour l'imprimeur) à l'actualité débordante du jeu vidéo. Ainsi grâce à ce gain de place, vous avez droit à des tests plus développés, des reportages truffés de détails inédits, d'attachantes fiches cuisine, sans oublier la nouvelle rubrique Mode d'Emploi que vous semblez particulièrement apprécier. Toutefois, sait-on jamais, peut-être qu'un jour, les posters en 3D temps réel ressurgiront de nulle part. L'espoir fait vivre.

Une N64 maltraitée ?

Je suis déçu du manque de respect, du mépris, du dégoût que

vous portez à la N64. Mon but n'est pas ici de relancer la polémique inutile et stupide à propos des liens qui unissent éditeurs et testeurs, mais d'éclaircir certains points gênants. Je pense, par exemple, que votre liste de Noël était révélatrice du goût prononcé de vos testeurs pour la PlayStation. Étrange que pendant un an, avec le nombre relativement important de hits (Wipeout, Extreme G2, Zelda, V-Rally, F Zero X, etc.) aucun de ces jeux n'ait enthousiasmé vos rédacteurs mis à part Traz et T.S.R. ! Que dire devant le choix de Kendy qui préféra la version Game Boy de V-Rally à celle N64 ! Au moins votre top a prouvé que la plupart des testeurs font partie d'une secte d'obscurantistes dévoués à la seule gloire de Sony.

UN ANONYME VISIBLEMENT REMONTÉ

Ah ! Les opinions personnelles déclenchent souvent des réactions disproportionnées. Pourtant, à y regarder de plus près, les avis des rédacteurs ne diffèrent pas réellement de la liste des jeux PlayStation « valables » (trop longue pour être recopiée ici, malheureusement). Un autre facteur doit aussi être pris en compte : à part Traz, invité par Nintendo, personne n'avait pu s'essayer à Zelda ! Difficile alors de proclamer chef-d'œuvre un jeu qu'on n'a même pas vu, n'est-ce pas ? Tout le monde n'a pas les talents de feu Madame Soleil ou de Nostradamus, que veux-tu. De plus, force est de constater que les Wipeout et autre V-Rally ne sont que des adaptations de version PlayStation parues des années auparavant. Dans ces conditions... Bref, ce top récompensait les coups de cœur du moment, les titres vraiment exceptionnels et novateurs... qui, avouons-le, se trouvaient

sur PlayStation. Et puis Kendy a toujours eu des goûts très particuliers. De là à parler de secte obscurantiste ! Soyons sérieux. Sans rancune ?

chances de Sega. Allez, je vais me faire une ch'tite partie de Sega Rally 2 pour la peine. C'est trop bon !

Ça ne marchera jamais !

En tant que président des incroyants de la Dreamcast, je vous écris afin de connaître votre véritable sentiment au sujet de la nouvelle console de Sega. En faites-vous la promo uniquement parce que c'est une nouveauté ? Sega s'est déjà planté avec la Saturn notamment, qu'il risque-t-il cette fois-ci ? De plus, quelle est l'utilité du modem ? Si je veux surfer sur Internet ou jouer en réseau, je branche mon PC et hop !

GILLES D'AUBAGNE

On se reverra dans 10 ans

Depuis près de 10 ans que je vous lis à travers Joystick Hebdo, Joystick et Joypad, je n'ai sorti ma plume qu'à deux reprises. Je ne peux m'empêcher de vous demander s'il est prévu un jour de réitérer le « Supergames Show », fameux salon de jeux vidéo où l'on pouvait enfin vous rencontrer ? Pour changer totalement de sujet, je viens de recevoir votre dernier numéro contenant la démo de Metal Gear Solid. Deux inquiétudes me tiraillent : que donnera le doublage en français et le jeu sera-t-il plus jouable que la démo ?

STEVE BENERO DE PARIS

Incrovable, nous venons enfin de débuser un nostalgique du Supergames. Ah ! ce fameux salon du jeu vidéo, rendez-vous annuel de la racaille parisienne qui venait se faire une joie de dépouiller discrètement chaque stand les uns après les autres. Eh bien, sache que ce merveilleux salon a définitivement disparu de la circulation et, pour être franc, personne ne souhaite vraiment son retour, éditeurs, organisateurs et magazines en tête ! Abordons maintenant le cas Metal Gear Solid. Comme vous l'avez probablement tous découverts en parcourant le test, les doublages français s'avèrent pitoyables ! Néanmoins, il faut se faire une raison, en japonais le jeu est injouable et la version U.S. a été tout simplement interdite à l'import, alors... Pour la jouabilité, pas de problème. Après quelques essais, tout devient rapidement instinctif et le système de caméra est particulièrement efficace et blablabla et blablabla. Je ne vais tout de même pas refaire le test ! Il y en a 10 pages dans ce numéro. Allez, que ceux qui ne l'ont pas encore dévoré s'empresse de le faire. M'enfin, quoi !

Questions existentielles

Q A-T-ON UNE CHANCE DE VOIR SORTIR DANS UN FUTUR PROCHE UN JEU ALERTE À MALIBU AVEC UN PAD EN FORME DE BOUÉE ?

R Les fans des pulpeuses naïades de la médiocre série de TFI peuvent sortir les mouchoirs. Aucun jeu de la sorte n'est prévu pour le moment. Cependant tout espoir n'est pas perdu puisque Marleece Andrada (bon, ça va, n'en rajoutez pas) fera des apparitions dans le jeu Gex 3. Elle interprétera le rôle de l'agent Xtra ! Pauvres de nous.

Q D'OU VIENT LE NOM T S R ?

R Pour la huitième fois depuis la naissance de Joypad, ces trois lettres énigmatiques représentent en fait les abréviations de The Shadow Runner ! Tiens au passage, bonnes fins de vacances J.-F. !

Q UN SIMULATEUR D'AME JACQUET EST-IL PREVU ?

R La Jacquet mania semble se calmer peu à peu. Pour le moment trop occupé. Aimééééé n'a donc pas songé à participer à l'élaboration d'un jeu vidéo. Pourtant, pour les adeptes d'entraîneurs au franc-parler pittoresque, il existe un jeu de foot Guy Roux, histoire de pas gâcher.

Q POURQUOI APPELEZ-VOUS TOUJOURS WILLOW PAR SON NOM JEAN ?

R De l'avis général, y compris de l'intéressé himself, Jean sonne mieux que Willow. S'entendre traiter de gnome hirsute à longueur de journée, on comprend que cela puisse rapidement exaspérer. Enfin, il n'avait qu'à pas choisir ce pseudo, n'est-ce pas Willow ? Willow ! Willow ! Willow ! Willow ! etc.

Joypad

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à Joypad, BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

Pour tout savoir chaque mois sur les consoles, ABONNEZ-VOUS VITE !

299F

au lieu de 427F

de 29 %
de réduction

OUI, je m'abonne pour 1 an (11 N°) à JOYPAD, pour **299F** au lieu de 427F, soit **une économie de 128F**. Je joins mon règlement à l'ordre de JOYPAD par

☐ Chèque bancaire ou postal

☐ Mandat-lettre

☐ Carte bancaire n°

Expire le :

PS160

Signature (parents pour les mineurs) :

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Date de naissance

19

Sexe : ☐ M ☐ F

Console :

JOYPAD

chats

Volants, volants, volants... À croire que cet accessoire magique devient la coqueluche des joueurs, car ce ne sont pas moins de trois volants qui nous arrivent ce mois-ci. Et, pour les fans de cinéma, voici la nouvelle cartouche style Action Replay qui permet de tritrouiller les jeux et d'en extraire les scènes cinématiques !

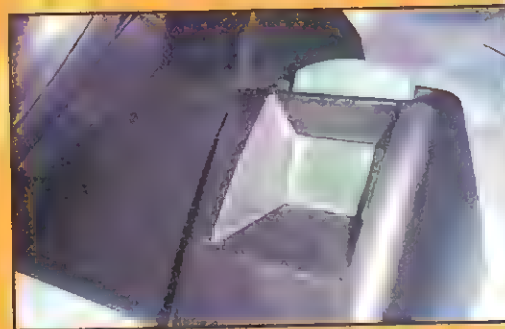


Les merveilleux fous volants

Lorsqu'on est la console la plus puissante du monde et qu'on possède le jeu de rallye le plus beau du monde, on se doit d'avoir un semblant d'accessoire, ne serait-ce que pour conforter l'utilisateur dans son investissement. C'est donc chose faite, avec le Racing Controller de Sega, sorti au Japon en simultané avec le jeu Sega Rally 2. Pour un prix avoisinant les 500 francs (selon les boutiques), le premier constat le concernant est plutôt amer. Design très plastoc, poids assez peu convaincant et toucher « jouet » rebutent le joueur, avant même d'avoir lancé le jeu. Passons sur l'aspect toc et jouons donc. Hum... pour commencer, le volant n'accepte QUE Sega Rally 2. Impossible de lancer Pen Pen, ce qui est bien dommage. Mais bon, on passe outre ce point de détail, pour se pencher plus en avant sur le titre pour lequel il a été conçu. Re-hum... difficile de ne pas s'éclater un poignet en tournant comme un malade pour que la voiture daigne orienter ses roues légèrement vers la droite ou vers la gauche. Un réglage dans le menu des options est donc indispensable, en mettant le volant au plus sensible. Et là, on peut enfin jouer. Si les premières sensations ne sont vraiment pas excitantes, le produit, à l'usage, devient de plus en plus sympathique et, au final, on se prend à bien l'aimer.

Avec un bémol toutefois, car seule la vue interne est attrayante. En effet, les sensations et la facilité de conduite y sont bien meilleures qu'en externe. Un conseil cependant : évitez de vous lancer en championnat tout de suite, car le retour assez mou du volant est déconcertant et il faudra faire de longues balades en free run avant d'apprivoiser l'engin. Agréable, mais certainement pas obligatoire, surtout quand on voit ce que Mad Catz a fait pour PlayStation et risque de faire pour Dreamcast lors de la sortie européenne.

Le cousin chinois de l'Action Replay



Répondant au doux nom de Golden Finger, ce nouvel Action Replay devrait vous plaire ! Au premier abord, le fonctionnement est identique : interception des opérations à l'allumage de la console et apparition d'un menu spécial, celui de l'appareil. On peut donc commencer le jeu avec ou sans code. Les codes sont à entrer soi-même, bien que l'appareil possède sa propre base de données, assez pauvre d'ailleurs (le jeu le plus récent est Tekken 2). Seconde option le dangereux compresseur de mémoire qui vous



COMME ÇA
JE SUIS SÛR
QU'IL NE
BOUGERA
PAS!



Volant Race 32 64 Compact

Guillemot présente sa nouvelle gamme d'accessoires pour PlayStation et N64 avec deux nouveaux modèles de volants hybrides. Le premier est, comme son nom l'indique, très compact et petit avec un diamètre de 25 cm. Livré avec des attaches, l'appareil se fixe sur le rebord d'une table, ce qui est beaucoup plus appréciable au niveau de la stabilité : ça change des genoux ! Malheureusement, le « tronc » du volant n'est pas extrêmement bien fixé dans son châssis, ce qui provoque des mouvements de flottement assez désagréables. Autre petit problème, les boutons derrière le volant sont beaucoup trop raides et donnent des crampes dans les premières phalanges de chaque main, au bout de 15 bonnes minutes. Heureusement, il sera toujours possible, pour ce problème, de reconfigurer les touches dans le mode option des jeux qui le proposent. Peut-être est-ce dû à sa petite taille, mais il ne semble pas très solide. Un très bon point cependant, puisqu'il s'avère très sensible, voire un peu trop. On a rarement pris des virages aussi serrés. Un produit très intéressant pour les petits budgets, mais qui évidemment ne tient pas la route face aux volants haut de gamme que nous avons déjà pu essayer par le passé. On notera qu'il peut accueillir le kit vibration de la N64.

Prix conseillé : 345 francs

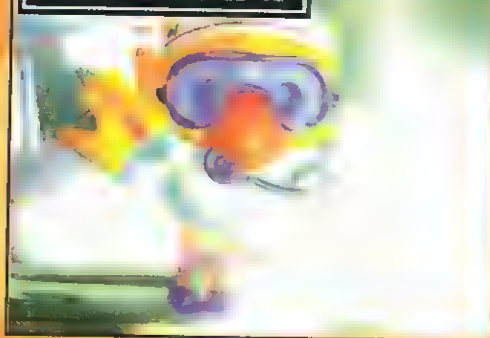
Distributeur : Guillemot

Volant Race 32/64 Shock 2

Deuxième volant de la gamme Guillemot, celui-ci est déjà de meilleure facture et ne donne pas d'impression de fragilité. Ce modèle est proposé avec des pédales qui d'ailleurs se révèlent bien trop légères à l'usage, vous glissant sous les pieds à la moindre occasion. Un gros avantage pour commencer : le volant comprend deux moteurs dans sa structure, ce qui lui permet de vibrer et d'assurer une compatibilité totale avec tous les jeux Dual Shock de la PlayStation. Gros premier problème : le volant ne se fixe pas sur un bureau par des tenailles, mais par le système classique des ventouses qui se décollent au moindre coup de volant un peu trop



01:01:25 / 01:38:13



FILE SELECT			
FILE 001	00:00:00	00:00:00	00:00:00
FILE 002	00:00:00	00:00:00	00:00:00
FILE 003	00:00:00	00:00:00	00:00:00
FILE 004	00:00:00	00:00:00	00:00:00
FILE 005	00:00:00	00:00:00	00:00:00
FILE 006	00:00:00	00:00:00	00:00:00
FILE 007	00:00:00	00:00:00	00:00:00
FILE 008	00:00:00	00:00:00	00:00:00
FILE 009	00:00:00	00:00:00	00:00:00
FILE 010	00:00:00	00:00:00	00:00:00
FILE 011	00:00:00	00:00:00	00:00:00
FILE 012	00:00:00	00:00:00	00:00:00
FILE 013	00:00:00	00:00:00	00:00:00
FILE 014	00:00:00	00:00:00	00:00:00
FILE 015	00:00:00	00:00:00	00:00:00
FILE 016	00:00:00	00:00:00	00:00:00
FILE 017	00:00:00	00:00:00	00:00:00
FILE 018	00:00:00	00:00:00	00:00:00
FILE 019	00:00:00	00:00:00	00:00:00
FILE 020	00:00:00	00:00:00	00:00:00

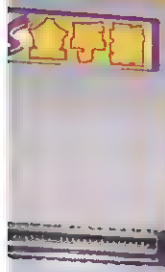
violent. Second système de fixation : vos cuisses. Dans ce cas, le volant est extrêmement stable, mais en rapprochant son axe de sa personne, le joueur se retrouve avec un volant pointé vers le haut, ce qui lui donne l'air d'un camionneur et lui impose des mouvements raides avec les coudes en l'air. Position fort inconfortable. Autre désavantage de la chose : contrairement à la version Compact, il n'est absolument pas sensible et il faut véritablement donner de grands coups, pour pouvoir prendre des virages importants. Un volant qui, à part les vibrations, n'a pas grand-chose pour lui. Domage...

Prix conseillé : 549 francs

Distributeur : Guillemot

pose de placer plus de sauvegardes sur une puce Memory Card, grâce à un habile système de compression des données qui, généralement, vous gèle vos précieux fichiers en quelques semaines. Évidemment, ça commence bien mal. Jusqu'au moment où l'on remarque une ligne supplémentaire dans le menu : « CD-Rom Player ». Et bien voilà ! Le génie de cet accessoire, c'est ça. Un programme qui vous permet d'entrer dans le jeu et vous balader à travers les fichiers. Bien entendu, vous ne pouvez ni lire ni modifier ces fichiers par l'interface de l'appareil. Mais vous pouvez chercher, dans les répertoires, tous les fichiers vidéo et sons du jeu, car il peut les lire ! C'est ainsi que vous pourrez écouter, ré-écouter et enregistrer les dialogues de vos jeux préférés ne possédant pas de sauvegarde. Attention, cette option ne fonctionne pas avec des jeux, comme Final Fantasy VII, qui utilisent un système de compression sonore assez particulier. Autre avantage de l'appareil : il permet de toutes les séquences cinématiques de chaque jeu, même ceux réputés inviolables comme FFVII (pour lui). À vous, les fins de jeu que vous n'avez pas réussis à finir. En plus, le lecteur possède quelques options sympathiques, comme l'arrêt sur image, l'avance, le retour rapide et même un bouton, pour vous aider à retrouver vos images favorites. Avec la qualité croissante des scènes cinématiques sur PlayStation, un tel accessoire devenait presque indispensable, non ?

Prix conseillé : 199 francs
Golden Finger



JOYPAD Achats

Special Thanks

Joypad tient à remercier pour leur collaboration les magasins suivants :

Alliance Games	(Blois)	Maxxi Games	(Paris)
Amie	(Paris)	Recycle Ware	(Paris)
Console et Vous	(Grenoble)	Score Games	(Paris)
Cyner J	(La Rochelle)	Score Mania	(St Germain)
Fantasy Games	(Lyon)	Stock Games	(Nice)
Game Station	(Paris)	Top Games	(Montpellier)
Loisirs Occasion	(Lyon)	Videocaz'	(Clermont)

MOTO RACER PLATINUM



Oulala, pfiou ! On a bien failli ne rien mettre dans cet encart. Mais vous imaginez un encart tout noir comme ça sur le côté d'une page, franchement, ça craint. Heureusement, même dans les pires moments d'un bouclage les Dieux continuent d'être avec nous. Hé oui, l'info vient tout juste de tomber : Moto Racer, le titre phare de Delphine, intégrera dès le 26 mars la gamme Platinum ! C'est pas une bonne nouvelle ça, un super jeu de motos pour la modique somme de 149 francs ! Allez, on saute de joie !

LES PRIX DE L'OCCASION

PLAYSTATION			SATURN		NINTENDO 64			
	Prix 1*	Prix 2*		Prix 1*	Prix 2*		Prix 1*	Prix 2*
Final Fantasy VII	170	190	Blade	130	150	Zelda	325	350
O.D.T.	225	235	Deep Fear	190	200	Wipacat 64	300	325
MediEvil	250	250	World Wide Soccer 98	150	150	F Zero-X	275	300
Future Cup 1685	200	215	Resident Evil	150	150	Luigi's 2	300	315
Tekken 3	225	250	Shining Force 3	175	200	Banjo-Kazooie	250	250
Street Fighter	215	230				Super Duper Mario	270	280
FIFA 99	250	270				Yannick Noah		
Resident Evil 2	200	225				28 Hour Soccer 99	340	370 (H)
Knockout Kings 99	225	250				Coupe du Monde 98	255	270
Tomb Raider 98	215	200 (H)				24 Hour 99	345	370
Rollcage	270	270				Ten Eighty		
Tail Conquest	225	225				Shogakukan	150	170
Tenchu	240	250						
Crash Bandicoot 3	230	270						

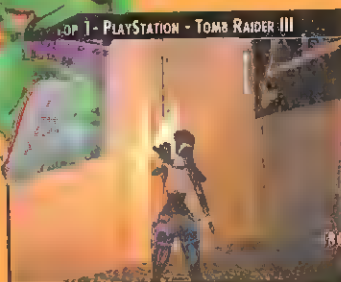
*Prix 1 : Le prix 1 n'a rien à voir avec le premier prix. Il s'agit juste d'une moyenne.

*Prix 2 : Le prix 2 n'a rien à voir avec un deuxième prix. Il s'agit d'un conseil de vous.

avons retire le plus balaize et le plus faible. Pas de jaloux.

Profond, à moins bien sûr, que votre loisir favori soit de jeter des tritons par les fenêtres.

Avec les magasins **Score Games**,
les tops de l'okaz



TOP 2 - PLAYSTATION - O.D.T.



Top Okaz PlayStation

1. Tomb Raider III
2. O.D.T.
3. Resident Evil 2
4. MediEvil
5. Tenchu
6. Gran Turismo
7. Formula One 97
8. World League Soccer
9. Tekken 2
10. V-Rally

Top Okaz Nintendo 64

1. Super Mario 64
2. F1 Pole Position
3. Mission Impossible
4. Diddy Kong Racing
5. Star Wars Shadows
6. ISS 64
7. Lylat Wars
8. Extreme G
9. Wave Race 64
10. Turok 2



TOP 3 - N64 - MISSION : IMPOSSIBLE





"PS" et "PlayStation" : marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

GAGNEZ LE JEU DU SIÈCLE SUR PLAYSTATION METAL GEAR SOLID



**+ DES T-SHIRTS
ET DES FLASQUES MGS**

SUR LE 3615 JOYPAD

Joypad mode d'emploi



Après un déménagement épique, la rédaction en délire se retrouve dans un véritable palace. Un terrain fertile pour moult anecdotes...

Mercredi 18 janvier

16h28 Après avoir changé sans cesse d'avis sur Deep Freeze, Jean se fait dire par Greg qu'il est versatile, ce qu'il approuve totalement.

16h29 Jean à Greg : « Ça veut dire quoi, versatile ? »

18h21 Trazom arrive dans la salle console avec ces mots : « Chris, Elwood et Jean se barrent au ski. Ça va être chaud, on va être 4 pour faire le canard ce mois-ci. » Chris rigole, dans son coin. « Bon bouclage, les amis... »

que cela ne fait pas efféminé.

17h30 Pour convaincre Kendy, Jean essaye le T-shirt. Les filles de la rédac trouvent qu'il fait vraiment trop go-go boy.

17h32 Greg essaye le T-shirt à son tour. Les filles de la rédac trouvent que, de dos, il ressemble à une fille avec ses cheveux longs.

17h40 Déprimé et vexé, Kendy se résigne à vendre son T-shirt neuf, pour 50 balles, à Greg qui l'offrira à une copine.

20h12 Greg dit très fort qu'il attend beaucoup de Power Stone. Réponse d'Elwood : « C'est clair ». I. franc.

Jeudi 21 janvier

14h52 Greg montre aux autres testeurs les figurines de Metal Gear Solid. Tout le monde s'accorde à dire qu'elles sont géniales, dont Elwood qui émet son éternel : « C'est clair ». Après s'être passablement moqués de lui, Greg et Gollum lancent l'idée d'installer une tirelire dans laquelle Elwood devra mettre 1 franc à chaque fois qu'il dira « d'accord » ou « c'est clair ».

15h01 Kendy arrive avec un nouveau T-shirt top moult et nous demande s'il ne fait pas trop efféminé. D'après Greg et Jean, ça fait plutôt techno. Céline, notre petite stagiaire, préférera ne rien dire dans un grand sourire qui en dit long. La parano commence pour Kendy, qui nous demandera tous les 1/4 d'heure si on est CERTAINS

Vendredi 22 janvier

17h15 En plein dans les cartons, RaHaN, Gollum et Greg regardent tristement Jean et Chris partir au ski... Snirf...

Lundi 25 janvier

20h15 Greg, Bob (Joystick) et El Fredo (minitel) sont pris d'une vague de nostalgie et ne parviennent pas à se décider à rentrer chez eux. Ils passeront un bon moment à fantasmer sur les plans des nouveaux locaux et à se remémorer les bons souvenirs de Clchy comme de vieux gâteaux.

Jeudi 28 janvier

14h12 L'immeuble dans lequel nous avons emménagé se nomme Delta. Europa, le bâtiment principal où se trouve la cantine, est à quelques minutes de marche, ce qui énerve assez Kendy. Réponse stupide de Casque (Redac' chef adjoint de Joystick) : « Ben t'es pas au courant ? Ils vont construire un tunnel dans Levallois, entre nos deux immeubles ! »

14h20 Kendy vient joyeusement annoncer aux autres testeurs qu'il y aura bientôt un tunnel qui reliera les deux immeubles d'Hachette.

15h33 Kendy s'est ridiculisé devant toute la rédac et vient enfin de comprendre que c'était une blague. Il ne fera plus de bruit de la journée. Hin hin hin...

17h07 Souffrant d'une grosse faim, Kendy, qui ne connaît pas encore les environs, demande s'il n'y a pas un supermarché dans le coin. Greg lui dit alors qu'il y a un resto indien à côté, ce à quoi Kendy répondra : « Des indiens ? Mais c'est dégueu, ils doivent servir que des cactus, non ? »

14h45

Arrive Gollum. RaHaN l'interpelle pour qu'il vienne voir la vidéo et ne le lâchera plus.

15h15

Aujourd'hui, c'est l'inquisition. Traz ne supporte plus le bordel de la salle console et jette tout ce qui traîne !

18h30

Trazom tombe sur un Ok Podium que Greg avait laissé traîner sur le bureau d'Elwood. Hop, pou-belle ! Greg, surnommé le bordélique, est dégoûté.

19h22

Trazom arrive dans la pièce, surexcité et annonçant que le bordel c'était fini, et qu'il allait nous dresser. Réponse de Kendy en plein Zelda Game Boy Couleur : « Ça va pas la tête ? » Traz se jette sur lui et l'étrangle. Kendy a failli mourir étouffé.

19h44

Jean revient de son voyage de presse au Mans où il est allé voir... Le Mans, jeu de courses d'Infogrames. Encore sous le choc, il nous explique qu'il a fait un tour de Ferrari 555 GT sur un circuit professionnel et qu'il s'est pris des G plein la tronche. « Et le pire, c'est que, maintenant, j'ai envie de passer mon permis. »

Samedi 6 février

22h31

Jean et Gollum tombent sur un CD de démos de Joystick. Conscients que leurs nouveaux PC sont surpuissants, il leur vient l'idée d'installer la démo de Rogue Squadron pour comparer avec la N64.

22h35

Le PC plante et ne veut plus redémarrer. Kant (matos et réseau Joystick) arrive. Il engueule Jean et Gollum, en leur disant qu'il ne faut pas installer de jeu sur ces bécanes à 20 000 balles pièce. On n'avait jamais vu Gollum aussi petit. Tout petit. Microscopique même...

Dimanche 7 février

15h45

Greg se ramène avec Mario Party. Traz est super dubitatif devant le produit, alors que Jean marmonne un vague « Pff, Nintendo, gamin, pas évolué... »

18h30

Après deux heures acharnées de jeu, Traz et Jean sont toujours accrochés à leur manette...

20h10

Greg veut bien passer la commande de pizzas pour tous. Il prend la liste des commandes et commence à se plaindre violemment du manque de lisibilité de celle-ci. Gana (Joystick) et Traz lui lancent en coeur : « Bien sûr que c'est illisible, tu tiens la feuille à l'envers, abruti ! »

Jeudi 4 février

12h24

RaHaN a reçu un CD PC de doc sur Legacy of Kain 2, avec la séquence cinématique d'introduction. Il insiste pour qu'on vienne tous regarder.

Mardi 9 février

17h25

Jean masse le crâne de Kendy. Avachi dans son fauteuil, Gollum regarde et lâche d'un air somnolent : « Ah la la, je ne fais que regarder les mains et, déjà, je me sens super relaxé ! »

difool 21:00

total **respect**

zéro **limite**

radio libre

SKYROCK

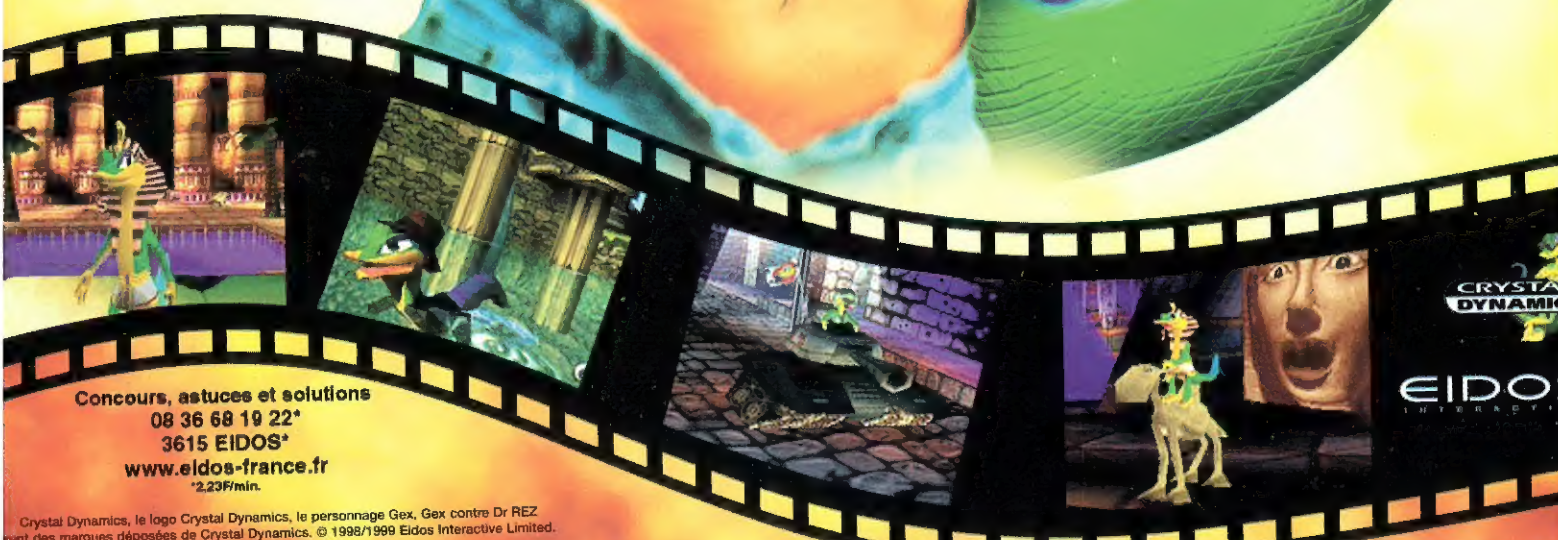
PREMIER SUR LE RAP



GEX™

Contre
Dr REZ

Pour sauver le monde
il risque de finir
en sac à main



Concours, astuces et solutions
08 36 68 19 22*
3615 EIDOS*
www.eldos-france.fr
*2,23F/min.

CRYSTAL
DYNAMIC

EIDOS
INTERACTIVE

Crystal Dynamics, le logo Crystal Dynamics, le personnage Gex, Gex contre Dr REZ
sont des marques déposées de Crystal Dynamics. © 1998/1999 Eidos Interactive Limited.
Tous droits réservés.